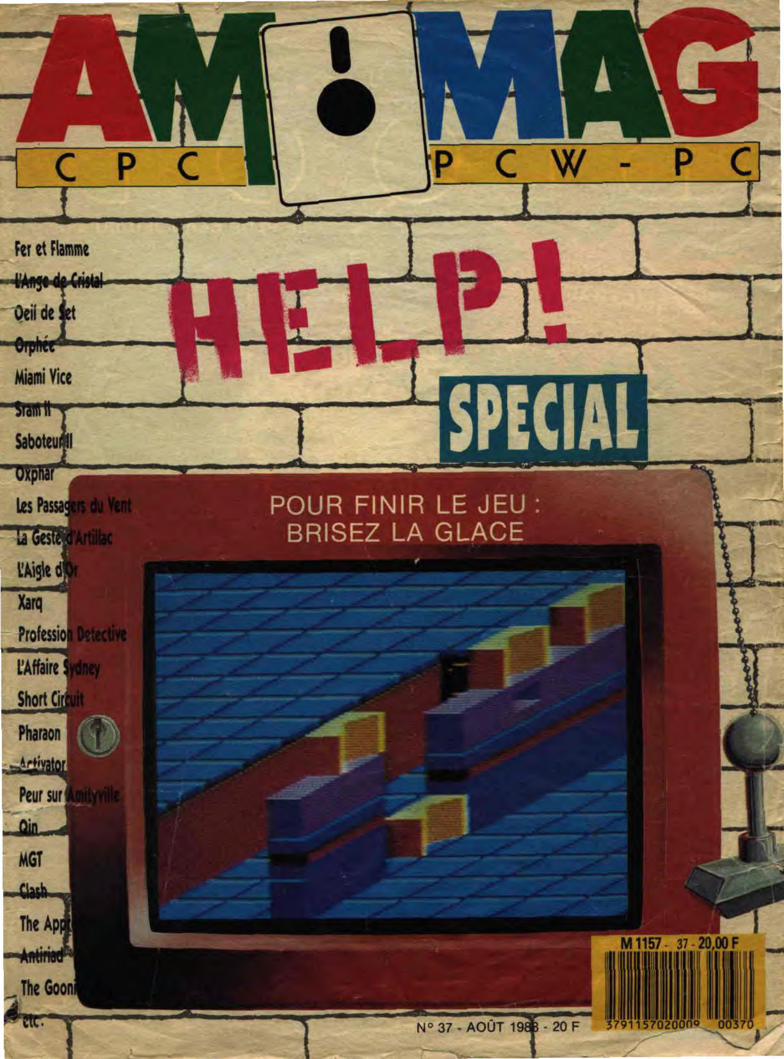
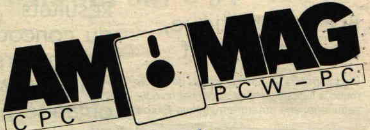

AM MAG
CPC
PCW - PC
Fer et Flamme
L'Ange de Cristal
Oeil de Set
Orphée
Miami Vice
Sram II
Saboteur II
Oxphar
Les Passagers du Vent
La Geste d'Artillac
L'Aigle d'Or
Xarq
Profession Detective
L'Affaire Sydney
Short Circuit
Pharaon
Activator
Peur sur Amityville
Qin
MGT
Clash
The App
Antiriad
The Gooni
etc.
HELP!
SPECIAL
POUR FINIR LE JEU :
BRISEZ LA GLACE
M 1157 - 37 - 20,00 F
3791157020009 00370
N° 37 - AOÛT 1988 - 20 F

SOMMAIRE



AOÛT
N°37

AM-MAG est édité par Laser Presse SA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet - 94160 Saint-Mandé.
Directeur de la publication : Jean Kaminsky.
REDACTION. Directeur de la rédaction : Jacques Eltabet. **Secrétaire de rédaction :** Suan Ajirent, Gaëlle Pillot. **Responsable rubrique Professionnelle :** Xavier Frigara. **Responsable des Jeux :** Yves Huitric. **Comité de rédaction :** Jean-Claude Paulin, Cyrille Baron, Stéphane Schreiber, Bernard Jolivalt, Christian Roux, Guillaume Courtois. **Illustrations :** Thiriet, Mokeit, Anatol.
FABRICATION. Directeur de la fabrication : Jean-Jacques Galmiche. **Maquettistes :** André Lévy, Thierry Martinez. **Montage :** Michel Lhopitault, Jean-Baptiste Ballériaud.
ADMINISTRATION. Diffusion : Bertrand Desroche. **Abonnements :** Martine Lapierre au (1) 43.98.01.71. **Comptabilité :** Sylvie Kaminsky.
Régie publicitaire : NEO-MEDIA, 5-7, rue de l'Amiral Courbet, 94160 Saint-Mandé.
Tél. : (1) 43.98.22.22.
Chef de publicité : Christine Gourmelon-Malherbe, Thierry Cagnion. **Assistante de publicité :** Mick Deret.
Commission paritaire : en cours. **Dépôt légal :** 3e trimestre 1988. **Photocomposition :** Compo Imprim, 94250 Gentilly. **Impression :** Le Haye les Mureaux.
AM-MAG est une publication strictement indépendante de la société Amstrad.

News

Softs

Dossier spécial Help

Listing

Divers

P:Position
Vous êtes définitivement
perdu dans ce parc...
de plus en plus solitaire...





Le nouvel Amstrad PC Spectrum pour septembre

Notre confrère *« Computer Trade Weekly (CTW) »* vient d'annoncer que l'Amstrad Show qui se tiendra à Londres du 14 au 18 septembre 1988 sera le lieu d'un événement de première importance. Amstrad présentera sa réponse au ST d'Atari et à l'Amiga de Commodore.
L'ordinateur tant attendu sera probablement vendu sous la marque Spectrum, dont le rachat par A.M.Sugar avait fait du bruit en 1986.
Cette signature confirme la volonté de la maison de Brentwood de bien séparer les différents départements : Amstrad sera désormais une marque attachée aux modèles professionnels de la gamme (PC et PCW), Spectrum - dont le nom est déjà entré dans la légende - étant lié aux ordinateurs de jeu et familiaux. Afin de ne pas entretenir l'équivoque, ce modèle ne sera pas étiqueté « + 4 » car les jeux pour Spectrum produits jusqu'à présent ne pourront pas être utilisés sur la nouvelle machine fonctionnant sous MS-DOS. Le lecteur intégré serait un 3''1/2 de chez Citizen. Amstrad en aurait déjà commandé 10 000 par mois. Ce chiffre montre que le lancement se ferait exclusivement sur le marché anglais.
Son prix serait d'environ 3 350 F, soit l'équivalent de l'Atari ST lorsque son prix, en Angleterre et peut être en France, aura été revu à la baisse.
Ce nouveau micro-ordinateur serait vendu sans moniteur, ce qui l'éloignerait de l'éthique Amstrad, les CPC, PCW et PC pc ont toujours été proposés en configuration complète) et le rapprocherait de celle du bon vieux Spectrum. Un moniteur haute définition dédié à la nouvelle machine sera disponible en option.
Amstrad a l'intention de redorer le blason des deux autres modèles Spectrum qui ont souffert de succès des Atari et des Commodore. Après avoir envisagé de proposer la console à moins de 1 110 F, il est plutôt question de maintenir le prix actuel de la machine et de la vendre avec un gros lot de jeux, une centaine peut-être... Des pourparlers sont en cours avec Ocean Software et Mastertronic. D'après certaines sources, le nombre de jeux serait plus proche de cinquante. De toute façon, une telle offre serait très intéressante.
Nous en saurons plus pour notre prochain numéro.

Ere Informatique, un logo agressif

Ere Informatique, l'un des grands de l'informatique ludique vient de se donner un nouveau logo, une créature mythique **Exxos**.



Il y en a tant en vacances

Des devoirs de vacances ! Nathan offre un cahier de vacances pour l'achat de deux logiciels. C'est l'opération Nathan Vacances proposée par les Editions Cedic/Nathan.
Huit logiciels pour les classes primaires sont concernés par cette offre promotionnelle : *J'apprends à Lire, à Ecrire, à Compter, à Observer.*
Prix d'un logiciel : de 149,90 F. à 255 F.
Cedic/Nathan - 6-10, bd Jourdan 75014 Paris.
Tél. : (1) 45.65.06.06.

Gufi répond

Le Groupement des Utilisateurs Francophones d'Informatique a une nouvelle adresse :
Gufi - c/o Argos Data System
56, bd Davout 75020 Paris.
Tél. : (1) 40.09.99.93.
Il continue son activité - diffusion de la revue américaine « Remark » et de disquette de logiciels du domaine public, publication d'une lettre mensuelle et assistance écrite concernant tous les problèmes matériels et logiciels.
Serveur GUFITEL - 42.67.19.87.

Résultats du concours simulateurs paru dans AM-MAG 33 organisé par Burago, Elkron et AM-MAG.

Il fallait trouver ou se rapprocher le plus possible de ce hit parade. Moyennant quoi, le gagnant a gagné (eh oui !) une journée à l'école de conduite de Monthéry, si cet heureux hit-paradien à 18 ans, évidemment ! Autrement, le karting n'est pas mal non plus.
1. 3 DGP
2. GP 500
3. Crazy Cars
4. Scalextric
5. Enduro Racer
6. Buggy Boy
7. Super Hang On
8. Quad
9. Super Sprint
10. Out Run

Les résultats
1er prix : Nalem Frédéric, 94240 L'Haÿ-les-Roses.
Le second jusqu'au douxième gagnent une maquette de F1 Burago : Henry Hugues, 28500 Vernouillet - Allely Olivier, 88300 Neufchâteau - Esquieu Fabien, 19330 St-Germain-les-Vergnes - Letourel Alexis, 76240 Bousecours - Bouhoure Didier 11400 Castelnaudary - Chupin Hugues, 37380 Nouzilly - Parassin Thierry, 69007 Lyon - Canard Jean-Marc, 78310 Maurepas - Nicolas Stéphane, 91390 Morsang-sur-Orge - Haro Christian, 69830 St-Georges-de-Reneins - Carnet Alain, 94000 Vincennes.

Oyez, gagnants du super concours Am-Mag

Vous, dont les noms glorieux honorent la page 13 de notre numéro 34 et qui bouillez d'impatience, veuillez souscrire à une ultime obligation : la pétulante société Infogrames, 84/86, rue du 1er Mars 1945, 6100 Villeurbanne, désire connaître le type de support qu'affectionne votre machine (cassette ou disquette). A vos plumiers...



L'avis de château

Quand on dispose d'un cadre aussi prestigieux que le château de la Grée de Callac pour y astreindre une escouade (à pied) de programmeurs à demeure, il faut déployer munificence et fastes pour accueillir le fleuron de la presse jeux d'Europe et de basse Bretagne réunis. Ce qui fût fait le 25 juillet de notre ère par les sieurs Guillemot.

Sise en plein centre de Paris à 450 km du boulevard périphérique, une honnête bâtisse au cachet authentique donne gîte et couvert à une vingtaine de programmeurs qui mettent en chantier les jeux de la marque Ubi Soft.
Aux cinquante pièces de la citadelle le domaine se flanque de 270 hectares pour oxygéner un peu plus les encéphales bouillonnants de ces chevaliers du clavier. L'éloignement du site les contient dans une chasteté qu'envierait Lancelot en personne. Ce qui leur fait défaut en dessous du baudrier devrait, tout au moins sur le parchemin, transcender la subtile stimulation de la magie de l'endroit (l'envers nous ayant été dissimulé). Une studette XVIIIe (siècle et non arrondissement) avec vue sur la forêt de Brocéliande facilite le dialogue avec le passé, l'au-delà, l'irréel, le fantasmagorique, le surnaturel, les hobbits, Merlin (l'enchanteur des plages soixante kilomètres plus au sud), Morgane ou le debugger C.
Détail significatif, les nouvelles productions enfantées au château comportent des dragons ou mettent en oeuvre Dracula. Ceci laisse à penser qu'à la nuit tombée ou pendant le redoutable hivers et ses cohortes de tempêtes (dont le parc hélas conserve encore les traces), le plaisant tableau qui nous a séduit sous un soleil estival doit se transformer en scène du Rex pour un festival permanent d'épouvante en relief et son stéréo. Les nombreux amateurs du genre regretteront mais la présentation se devait être tout public.

Ubi et orbi

Ubi nous a dévoilé des maquettes de jeux à des degrés d'avancement divers et surtout sur un nombre de machines très vaste. Pêle-mêle on pouvait découvrir des versions pour Atari ST, PC, Amstrad CPC, Amiga, Apple IIgs et consort. Ubi augmente ainsi son potentiel tous azimuts de façon à attaquer des marchés plus substantiels que l'hexagone : l'Europe au premier chef et les USA avec une grande conviction. Un accord aurait été signé avec la firme US Epyx. L'éditeur de *Olympic* et *Californian Games* distribuerait à son tour des jeux tricolores. Le voile levé sur certaines nouveautés laisse penser que le succès n'est pas hors de portée.

Mémoire très étendue

La firme allemande Otten & Fecht fabrique une extension de mémoire de 1 Mo en RAM pour le CPC. Cette carte se distingue des autres par des capacités accrues. Elle permet d'utiliser jusqu'à six lecteurs de disquettes et peut être mise en œuvre avec les systèmes d'exploitation CP/M 2.2 et CP/M Plus.
Une interface utilisateur est intégrée. Toutes les opérations sur fichier sont sélectionnées directement à l'aide du curseur.
L'extension possède sa propre alimentation : l'ordinateur peut donc être débranché pendant le travail.
Prix : 2 775 F environ.
Otten & Fecht, Sundoauallee 43, D-7800 FREIBURG RFA.
Tél. : 07 61/89.17.38.

Développer en douce Irlande

Martech, l'éditeur de « Nigel Mansell Grand Prix », installe un bureau à Waterford, sur la côte Sud de l'Irlande. Cette filiale prendra le nom d'Emeral Software et produira son premier soft avant la fin de l'année.
« L'Irlande est appelée à devenir l'un des centres informatiques majeurs de l'Europe » affirme David Martin, le directeur de Martech, dans une interview accordée à notre confrère CTW.
« Il y a dans ce pays plus de compagnies par habitant qu'ailleurs en Europe. L'Irlande a une population jeune, la plus jeune du continent, et de surcroît très douée. Jusqu'à présent, beaucoup de ces jeunes Irlandais étaient obligés de s'expatrier en Grande-Bretagne et aux Etats-Unis. Désormais, certains d'entre-eux pourront exercer leur talent au pays. »

Epopée olympique

C'est l'éditeur américain Epyx qui est autorisé à utiliser les logos de l'équipe olympique américaine sur les softs, les emballages et la publicité. L'acquisition de ce droit, gagné de haute lutte sur les autres géants du logiciel, entraînera des retombées financières considérables.
Epyx ne s'est pas reposé sur ses lauriers. Deux titres sont en chantier :
- *The Games, Winter Edition* proposera des jeux de glisse, skate, ski et luge.
- *The Games, Summer Edition*, nous donnera le goût du plongeon, de la gymnastique et du lancer de marteau.
C'est deux jeux seront distribués par Us Gold.

AM-MANIA

Albert Loridan, distributeur d'US Gold, Ocean, Gremlin, entre autres labels, et spécialiste de la vente par correspondance à travers Micromania, a ajouté une corde à son arc : le téléchargement.
Une annonce inattendue et exclusive dans une revue Amstrad concurrente, présente l'opération.
Une nouvelle société, Télémania, a ainsi été créée. Le serveur est au siège de Micromania et semble représenter un important investissement : deux ordinateurs et un troisième en réserve.
Soixante quinze jeux figurent au catalogue. La plupart sont "vendus": une fois chargés sur une disquette ou une cassette, ils restent la propriété de l'acquéreur. Une douzaine de jeux ne peuvent être que loués. Ils disparaissent une fois l'ordinateur débranché.
Moyennant un kit (un logiciel et un câble) et un temps de connexion variant de douze à vingt minutes, le téléchargement ouvre l'accès à une logithèque de titres qui ont fait leur temps. Les jeux les plus récents ne peuvent être chargés que provisoirement, le temps de s'en faire une idée avant un achat éventuel.
Ce système s'apparente aux logiciels "budget", ces jeux très bon marché que l'on trouve en Angleterre pour 20 ou 30 F; une tentative pour imposer ce genre de logiciel n'avait pas vraiment rencontré les faveurs du public français...
Pour l'instant, seuls les jeux des éditeurs américains et anglais sont disponibles.
Albert Loridan n'exclut pas l'ouverture de son service à tous les autres éditeurs.
Ceux-çi observent avec une certaine prudence l'évolution de cette nouvelle forme de distribution quand ils n'expriment pas ouvertement leur scepticisme, voire leur désapprobation. C'est le consommateur qui jugera.

Infogrames, cinq années de succès

Le groupe Infogrames est constitué de Tatou SA, qui est la maison mère, comprenant des filiales réparties en deux branches :
- Infogrames Jeux avec Infogrames, Ere Informatique et Cobra Soft, et à l'étranger, la société anglaise, Infogrames Limited et la société hollandaise, Tatou Software Distribution.
- Infogrames Télématique avec la société Otélo.



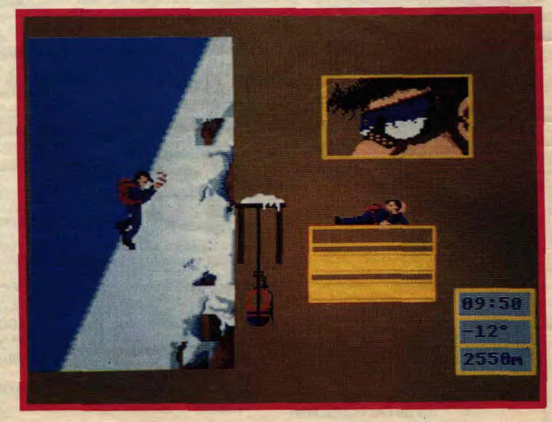
ANCIENNEMENT SUR VOS ECRANS

Il faut bien le dire, août n'est pas un mois faste pour présenter des nouveautés : celles de septembre ont été annoncées en juillet et ce mois-ci, les éditeurs bronzent. Qu'importe, rompus à faire face à tous les aléas, nous avons tourné la difficulté et profitons de la situation pour vous rafraîchir la mémoire. Allez, installez-vous confortablement face à la mer, montagne, campagne, autoroute, rien (rayez la mention inutile) et en route pour un grand voyage immobile.

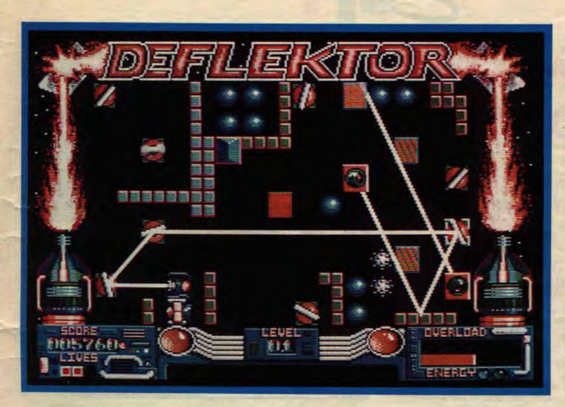


Carnet de bord du capitaine. Coefficient espace/temps 6128. Avons échappé de justesse à l'attaque de curieuses boules translucides évoluant au-dessus d'un gigantesque damier. Monsieur Su-lu a cru reconnaître la page de présentation de **Taocpas**, qui, comme chacun le sait, signifie « The Advanced OCP Art Studio » en terrien commun. Ce logiciel édité par Rainbird, le plus abouti que nous ayons rencontré depuis que nous explorons le monde des logiciels de dessin sur Amstrad CPC, dispose de nombreuses fonctions tout à fait intéressantes et dont certaines sont inédites sur les machines 8 bits. En effet, non content de permettre la création de caractères et offrant de nombreuses possibilités de déformation d'image, **Taocpas** fonctionne dans les trois modes et possède une fonction de « cycle ». *Perdant son flegme vulcain*, Monsieur Spock a marmonné « Waow ! » avant de s'enfermer dans sa cabine pendant trois jours et trois nuits.

Ce matin, le docteur Mc Coy, qui ne rate jamais une occasion de parfaire notre savoir, a fait irruption sur la passerelle, tout excité. D'après ses dires, il venait de découvrir une nouvelle forme de vie très bien adaptée aux climats froids, tel qu'on peut les rencontrer dans les Alpes ou l'Hymalaya. « De curieux personnages semblent prendre du plaisir à escalader des montagnes (on aura reconnu **Bivouac** d'Infogrames). Le jeu comporte trois épreuves : *approche du glacier, escalade* au piolet et enfin escalade sur roche. Bénéficiant de graphismes à la hauteur (ah ah !) et avouons-le, d'un scénario pour le moins original, **Bivouac** est la simulation sportive de l'année qui monte, qui monte, qui monte... »



ment de monter en niveau, gagnant, au fil de ses pérégrinations, assez de « crédits » pour s'offrir de quoi augmenter les capacités de son appareil (laser militaire, bouclier de protection, cale plus spacieuse, etc.). La loi nous empêchant d'intervenir, nous partîmes de ce secteur bien trop mouvementé. Salle des machines, puissance maximum...



Mc Coy aurait pu délirer ainsi pendant des heures si le lieutenant Uhura, notre jolie responsable des transmissions, ne nous avait informé de la réception d'un signal de détresse, émanant... d'un galion ! A n'en pas douter, nous étions en train de traverser la zone spatiale dite « de **Pirates** ! ». Ce curieux monde, copie conforme de ce qui pouvait exister sur terre au XVI[e] siècle, dans les Caraïbes pour être tout à fait précis, fait vivre à ceux qui le traversent et à condition qu'ils disposent d'un CPC ou d'un PC, des aventures dignes des « Contrebandiers du Moonfleet » ou du « Trésor de Rackham-le-Rouge ». En effet, cette simulation de Microprose, spécialiste incontesté du genre, bénéficie de graphismes splendides et d'une musique particulièrement affriolante, surtout pour la version PC. Tour à tour arcade, simulation et stratégie, **Pirates** ! est un bien bon jeu, mille sabords ! Décidément, à mesure que le temps passe, nos voyages intersidéraux sont de plus en plus sidérants. En relisant mon carnet de bord, je suis tombé sur le passage qui relatait notre arrivée dans le monde de la réflexion, brillamment représenté par **Deflektor** de Gremlin. Je vous en livre les meilleurs passages : (...) l'écran représente un circuit optique. La finalité d'une partie est de boucler le circuit au moyen d'un laser, avant que celui-ci n'ai plus d'énergie (au passage, on en profite pour détruire quelques cellules photoélectriques situées sur le trajet du rayon). Comment procède-t-on ? Très simplement ; pendant son « voyage », le rayon rencontre des miroirs qu'il est très facile de faire pivoter avec le joystick. Au moyen de ces derniers, on peut diriger le rayon, et, de rebonds en rebonds, boucler le circuit. Ceci étant fait, une autre page écran apparaît, représentant un niveau de difficulté plus grand, et c'est reparti. Au bout de quelques niveaux, de drôles de bestioles viennent pimenter le tout. Mis à part la relative pauvreté des bruitages, **Deflektor** est un jeu bénéficiant, pour une fois, d'un scénario autrement plus original que ceux rencontrés dans les éternels « Return of Revenge of Ze Son of Ze Aliens ».

M'apprêtant à rejoindre Scotty à la salle des machines, j'ai été projeté violemment contre le mur de l'un des corridors du niveau 2. De retour à la passerelle, quelle ne fût pas ma surprise d'assister, au travers de l'écran de contrôle donnant sur l'espace infini, à un véritable combat. Trois « fers de lance » de la police donnaient la chasse à un petit vaisseau. C'était, bien entendu, la version PC de l'**Elite**, le fabuleux jeu de Firebird. A mi-chemin du simulateur de vol et de la simulation économique, ce logiciel offrait à tous ceux se sentant attirés par le baroude dans l'espace, la possibilité de devenir riche en pratiquant le commerce ou la piraterie galactique. Apparemment, le pilote pourchassé par la police devait appartenir à cette dernière catégorie. Les vaisseaux, représentés en « 3D pleine » évoluaient avec rapidité. Les lasers et autres bombes photoniques sifflaient de toutes parts. Pas de chance, il avait fallu que notre pirate en herbe aille se fourrer dans ce guêpier sans nom, alors qu'**Elite**, avec ses 3 200 planètes différentes à explorer, aurait pu lui garantir une certaine tranquillité. Dommage pour lui. Dire qu'il avait dû passer des jours et des jours à attendre patiemment de monter en niveau, gagnant, au fil de ses pérégrinations, assez de « crédits » pour s'offrir de quoi augmenter les capacités de son appareil (laser militaire, bouclier de protection, cale plus spacieuse, etc.). La loi nous empêchant d'intervenir, nous partîmes de ce secteur bien trop mouvementé. Salle des machines, puissance maximum...

Jim, Jim ! Venez voir ! Ne dirait-on pas la Terre ? Mais oui Monsieur Spock, vous avez raison. Monsieur Tchekov, suivez-nous et allons voir cette planète de plus près. Téléportation... Tjiii... C'est ainsi que l'on se retrouva un beau jour dans une île du Pacifique. Deux étranges personnages se faisaient les pires crasses. Eh oui, on aura reconnu **Spy vs Spy Trilogy** de Databyte. Ce superbe jeu, comprenant trois aventures entraînant nos deux espions ennemis des couloirs d'une ambassade à la banquise en passant par une île volcanique est l'un des logiciels les plus drôles qui se puisse voir sur CPC. En mode 1 joueur, on affronte l'ordinateur mais le plus incroyable est de jouer à deux. En effet, **Spy vs Spy**, de par sa présentation, l'écran est séparé en deux, permet de jouer réellement en même temps avec un autre personne. Le but de la manœuvre ? Dans cet épisode, s'échapper de l'île avant que le volcan n'entre en éruption. Pour cela, il s'agit de trouver à temps les trois morceaux de fusée. Ensuite, un sous-marin vient vous chercher. Bien entendu, l'autre joueur essaye d'en faire autant et c'est là que tout se corse. De nombreux gadgets permettent de ralentir la marche du concurrent ; noix de coco explosives, pelles pour les enterrer ou creuser des fosses, lianes permettant de faire des pièges. Bref, tous les moyens sont bons. Les graphismes aussi du reste. Mais je parle, je parle. Le volcan commence à faire entendre un sourd grondement qui ne me dit rien qui vaille. Capitaine Kirk à Entreprise... Téléportation et en route vers de nouvelles aventures. Tjiii... Ensuite, il y a eu une page de pub, alors j'ai changé de chaîne...

Cyrille Baron



VERSAILLES STORY

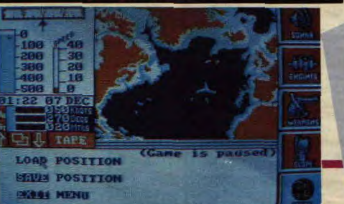
Etre courtisan et gentilhomme à la cour du roi Louis XIV n'est pas une mince affaire. Il vous faudra beaucoup d'astuce et d'intelligence pour parvenir à vous procurer les objets qui vous permettront d'être présenté au Roi Soleil lui-même !





Une simple disquette (merci à Fil qui nous évite *les incessants* changements de support magnétique) vous conduit au cœur du problème :





THE HUNT FOR THE RED OCTOBER

Derrière le rideau de fer, les ingénieurs soviétiques viennent de mettre au point un submersible doté des meilleures innovations technologiques du moment : le Red October. Ce matin, aux commandes de ce monstre, vous glisserez ensemble sur les eaux de l'Atlantique pour de tout derniers essais.

Durant la semaine qui suivit votre nomination, vous avez pris une grande décision. Ce rêve qui hantait vos nuits depuis si longtemps, vous allez enfin pouvoir le concrétiser : passer à l'ouest et ce, en offrant le sous-marin à l'armée américaine. Cependant, votre honneur de militaire a poussé votre conscience à rédiger une lettre de confession destinée à

vous vous retrouvez au XVIe siècle avec pour but d'être présenté au roi Louis XIV en personne.
Versailles Story est construit comme un livre : dans le prologue du début de jeu, vous vous retrouvez dans le parc. Vous allez devoir atteindre l'endroit où vous subirez un interrogatoire. Mais attention, après votre premier déplacement, chaque déplacement vous coûtera un soleil et vous n'en avez que trois, donc pas de gaspillage sinon vous aurez vite perdu la partie. Un conseil, écoutez bien ce que vous chuchote votre ange gardien, cela vous mettra sur la voie. Vous allez devoir répondre par un système de questions/réponses « Risquer/Quitter » à des questions (six maximum) qui vous permettront de connaître les endroits interdits du parc, ainsi qu'une somme d'argent proportionnelle à vos bonnes réponses. Le ou les soleils restants vous serviront de jockers si vous ne voulez pas répondre à une question. Attention ! La moindre erreur vous serait fatale !

Acte premier

Une fois quitté le prologue, vous vous retrouvez de nouveau dans le parc. Vous pouvez à tout moment connaître votre position par rapport aux endroits qui vous entourent (touche P) et le bilan de ce que vous possédez ainsi que ce qu'il vous reste à acquérir (touche B). Vous allez devoir maintenant remplir les conditions nécessaires afin d'être présenté au roi : être suffisamment riche, posséder une charge (par exemple gouverneur des carpes du roi !) et des objets qui soigneront votre habillement : un justaucorps, des souliers et une perruque. De plus, vous devrez prouver votre intelligence en répondant correctement aux trois questions des trois questionnaires : Logik, Intrus et Eureka. Vous trouverez ces trois questionnaires en visitant le parc. Attention à ne pas aller dans les lieux interdits ! Vous aurez intérêt à les avoir notés. Quant aux objets, il vous faudra les acheter aux autres courtisans du roi. Vous pourrez récupérer l'argent dépensé en revendant certains objets achetés à d'autres personnes : si vous êtes rusé, vous deviendrez rapidement riche. Argent, charge, beauté et intelligence une fois obtenus, vous acquérez vos lettres de noblesse et pouvez enfin être présenté au roi !

Acte deux

Il vous reste encore à surmonter des intrigues, à éviter des dangers mortels, et à mener à bien des rencontres galantes qui vous permettront d'approcher le roi. Dépêchez-vous, votre temps est limité car ce bon Louis XIV mourra en [illegible]. Dans l'épilogue, vous serez enfin présenté au roi (c'est pas trop tôt !), mais ne perdez pas votre sang-froid, il serait dommage d'échouer si près du but.
Versailles Story est un bon jeu d'aventure, d'abord parce qu'il est simple d'utilisation, ensuite parce que son graphisme est très bon ; enfin, l'intrigue est bien menée et la difficulté assez grande pour vous permettre de très bonnes et longues heures de jeu : en plus, les lieux et tous les détails sont historiques et les situations sont très réalistes. Bon courage, et que Dieu vous garde !

Stumpik

Editeur : Fil
Genre : Aventure
Graphisme : ★★★★
Difficulté : ★★★
Intérêt : ★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC

votre amiral. Normalement, lorsqu'elle parviendra sur son bureau, le Red October sera déjà hors d'atteinte des navires soviétiques.

Un scénario hors du commun

Pourtant, en arrivant ce matin devant la base secrète dissimulant votre bâtiment, l'officier vous donna un message assez surprenant annonçant le report de la mission pour le lendemain. Prétextant de mauvaises conditions météorologiques, il serait plus que probable que cette action soit l'œuvre du KGB pour enrayer tout complot. Aussi, vous voilà dans une situation bien embarrassante : vos intentions qui inévitablement allaient être révélées à votre état-major, vos hommes qui ne comprendront rien et toute la flotte soviétique à vos trousses. Même si le Red October dispose d'un système de propulsion révolutionnaire le rendant quasiment indétectable, vous n'en dormez pas de la nuit.

Une mission impossible

Au petit matin, le sous-marin sillonnait la mer suivant la route inscrite sur les documents de bord lorsque : « Capitaine, l'escorteur nous tire dessus. Deux torpilles à tribord ! ». La lutte ne faisait que commencer et ordre était donné de couler le Red October plutôt que de le voir tomber dans les mains américaines. Seul un valeureux capitaine pourrait mener à terme une mission semblable !

Et pourtant c'est passionnant

Pour répondre aux besoins d'un tel scénario, les auteurs de ce logiciel ont poussé le réalisme dans ses derniers retranchements. Tout d'abord, ce sont de véritables navires que vous rencontrerez au cours de votre périple, du destroyer Kara (URSS) au porte-avions Nimitz en passant par l'Enterprise (Non ! Pas celui du Capitaine Kirk), tous ceux-ci étant répertoriés sur une grande carte à accrocher à portée de la main. Ensuite, il y a ce souci du détail concernant l'aboutissement de votre mission : il ne faudra pas se contenter de livrer le Red October dans un port américain, car ce serait contraire aux conventions. La Navy, après avoir testé vos intentions, simulera la destruction de votre sous-marin et le rebaptisera.

Un logiciel éprouvant

Considéré comme un best lors de sa sortie sur Atari St, ce soft ne bénéficie pas des mêmes qualités sur notre cher Amstrad CPC. Les couleurs sont vives et fatiguent assez rapidement nos pauvres yeux, dommage. Puis, les commandes du submersible entièrement controlées par des icônes perdent ici de leur « ergonomie ». La raison en est simple, la rapidité et la précision obtenues à l'aide d'une souris ne sont pas les mêmes que celles que l'on rencontre avec un simple joystick. Il aurait été si agréable d'affecter certaines fonctions à des touches du clavier. Cependant, l'intérêt du jeu conserve la même saveur et constitue en lui-même une bonne raison de se procurer cette superbe simulation. Dernière remarque, exigez la notice en français pour mieux s'imprégner des détails sur le bon fonctionnement du Red October qui y foisonnent au travers des quarante pages qu'elle comprend. Maintenant, le devoir m'appelle, et je ne voudrais sous aucun prétexte manquer le rendez-vous fixé avec l'armée américaine.

Christian Roux

Editeur : Argus Press Software
Genre : Simulateur sous-marin
Graphisme : ★★★
Intérêt : ★★★★
Difficulté : ★★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : CPC

GEE BEE AIR RALLY

Editeur : Activision
Genre : action
Graphisme : ★★
Intérêt : ★★
Difficulté : ★★
Appréciation : ★★
Machine : CPC



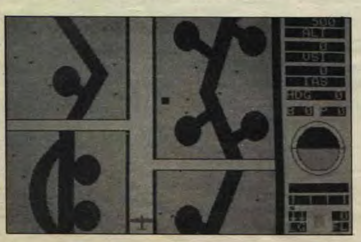
Enfin, voici l'adaptation du jeu sorti sur Amiga et qui avait connu un certain succès grâce à son graphisme étonnant. Malheureusement la version Amstrad n'est pas aussi réussie.

Vous êtes convié à participer au Gee-Bee air rally, dans le but de gagner la Cartwright Cup si convoitée. Vous vous retrouvez à Buckeye, dans l'ohio, aux commandes du GeeBee, un avion qui a réellement existé, et qui à son époque (1930) était le plus rapide qui soit : 400 km/h. Il avait été concu pour la compétition et baptisé par un pilote le cercueil volant (ça promet). Vous devez compléter quatre circuits par niveau sur huit niveaux. Le quatrième circuit est un vol en rase-mottes où il vous faut slalommer ou toucher des ballons afin de faire des points supplémentaires. A chaque circuit, vous avez droit à deux chances pour terminer dans le temps limité qui vous est imparti. Votre score augmente à mesure que vous avancez. Toute la difficulté réside dans le fait de rester dans les limites du circuit tout en évitant les avions adverses, et de terminer dans les temps. En effet, si vous sortez de la piste ou si vous heurtez un avion adverse, le temps s'écoulera plus vite.
Le graphisme et les bruitages sont bien moyens par rapport aux capacités de l'Amstrad : les avions sont bien dessinés mais les paysages de fond sont quasi inexistants. Un jeu d'arcade assez rapide mais finalement très moyen.

Stumpik

B-24

SSI, le spécialiste des simulations en tout genre, vient de sortir son petit dernier, B-24 qui réunit à la fois une simulation de vol et une simulation de combat.



Vous dirigez un des célèbres B-24 qui contribuèrent à la victoire des alliés dans la seconde guerre mondiale : vous allez d'ailleurs prendre part aux dix neuf attaques menées contre les raffineries de pétrole de Ploesti, qui sont vitales pour la machine de guerre Allemande. C'est malheureusement pour vous une des cibles les mieux défendues en Europe, en ce mois de mars 1944. Vous allez être à la fois le pilote, le copilote, le navigateur, le mécanicien et le bombardier du B-24. De plus, comme vous êtes chef d'escadrille, vous allez aussi devoir déterminer la trajectoire de vol, la vitesse, l'altitude et le point de largage des bombes pour toute la formation. Le B-24 n'est pas le meilleur bombardier qui ait existé et vous aurez bien du mal à le diriger. Attention, car c'est sur vous que reposent tous les espoirs et tout l'honneur de la flotte alliée. Vous devrez donc décoller de la base aérienne de Spinazzola en Italie, bombarder Ploesti en faisant le plus de dégats possible, puis réatterrir à votre base de départ, et ceci à chacune des dix neuf missions qui vous attendent.
Malgré un graphisme pauvre, le réalisme de ce jeu est excellent : l'atmosphère de la guerre est bien rendue, grâce aux nombreux détails et aux nombreuses actions réalistes qu'il vous faudra accomplir. Les fans de simulation vont s'amuser comme des fous. Au fait, bravo et merci à SSI d'avoir fait l'effort d'éditer un manuel en français.

Editeur : SSI
Genre : simulation d'aviation
Graphisme : ★★
Difficulté : ★★★★★
Intérêt : ★★★★
Appréciation : ★★★★
Machine : PC



Très largement plébiscité par nos fidèles lecteurs, la rubrique Help, qui s'enorgueillit d'apporter chaque mois le salut aux joueurs impénitents proches du désespoir, envahit littéralement ce numéro d'été. Plans, solutions et bidouilles à foison pour apaiser vos tourments légitimes et vous libérer de l'esclavagisme honteux de quelques softs particulièrement retors.

HELPISSIME



(Ubi Soft)

Tapez ce court programme et sauvez-le.

```
10  a$(1)=« conan2020202001100006000000000G1005561 »
20  a$(2)=« thorin2020202001100006000000000N1005561 »
30  a$(3)=« questor2020202001100006000000000E1005561h »
40  a$(4)=« ghor20202020011000060000000V1005561 »
50  a$(5)=« merlin2020202001100006000000000M1005561u »
60  OPENOUT « groupe »:FOR i=0 to 5:WRITE=9,a$(i):NEXT i:
CLOSEOUT
```

Les correspondances sont (en prenant l'exemple de questor) : questor/20/20/20/20/01/1000/0600/000000/E/1005561/h, soient dans l'ordre : nom/force/intelligence/sagesse/dextérité /CA/points de vie /argent /points d'expérience/classe /?/sort.

Lancez ensuite FER & FLAMME, précisez oui à la question : " avez-vous déjà une équipe de joueurs ? », puis suivez les instructions et intégrez le programme précité. Stupéfaction! Viennent à vous les lignes du programme de création de votre équipe de joueurs. Eliminez le clignotement rouge par un INK et faites LIST pour vous convaincre que vous ne rêvez pas. Sauvez ce programme sur disquette, afin de l'étudier à loisir.

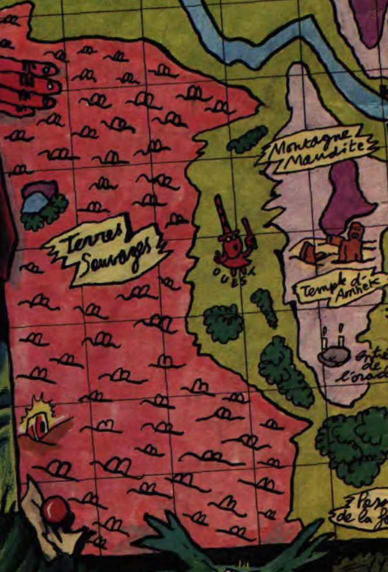
Des points : modifiez les lignes 80, 400, 460 et 550 au niveau de la variable N0, en remplaçant la valeur 40 par celle plus confortable de 79.

De l'argent : dans les lignes 220 et 1260, remplacez 600 par 1000 à la variable suisse mn(p).

De l'expérience : en ligne 230, tapez 055000 à la place de 000000 et de ce fait, en ligne 670, inscrivez... a6$ + "055000".

De la classe : nous trouvons, dans le dédale des lignes DATA 790 et suivantes, d'épouvantables chaînes de chiffres qui ne manquent pas d'intérêt. Il convient dans un premier temps, de repérer par personnages en fonction de son type, les armes et autres objets offerts par le magnifique tableau venant après la distribution des points (dans le programme de création), et de noter les coûts et les points qu'ils octroient, afin de faire baisser la classe d'arme (0 = à peu près invincible). On constate, par exemple, que "tunique simple" est suivi des chiffres suivants : 1001100010040.

Considérons les cinq derniers. Le premier représente le nombre de points permettant de baisser la classe d'arme initiale





et les deux derniers (parfois trois ou quatre), le coût de l'objet. Si vous désirez faire baisser la classe d'arme initiale de 9 points (par exemple) inscrivez magistralement au niveau des cinq derniers chiffres : 90001, ce qui nous donne le résultat final :
1001100090001. Idem pour la suite. Attention toutefois à ce que les diminutions de classe d'arme initiale, puissent vous permettre d'obtenir la classe 0. Sauvez ce programme ainsi modifié sous un nom de votre choix (tiens, "BRAVO" par exemple).

Lancement phase 1 : chargez votre fameux programme par LOAD"BRAVO", retirez la disquette, insérez celle de FER & FLAMME (face 1) et faites RUN. Répondez non à la première question. Placez à votre guise les 79 points qui apparaissent, précisez le genre de votre personnage, son nom et surtout répondez oui une fois, deux fois. Choisissez les armes et répondez toujours oui jusqu'à la création finale du cinquième personnage. Cette fois, à la question "UN AUTRE PERSONNAGE ?", répondez NON ! Dès lors, suivez les instructions, sauvez votre programme de personnages sur disquette sous le nom qu'il vous plaira.

Lancement phase 2 : lancez le programme principal par un magnifique "RUNF&F" et répondez oui à la question "avez-vous déjà créé, etc". Suivez les instructions et chargez votre programme. Lancez le jeu par la touche 3 et après quelques instants, vous voilà propulsé dans THULYNTE. A vous de jouer !
Que ceux qui désirent voir immédiatement le squelette de l'infâme KHAAL suivent les instructions suivantes : rejoignez tout de suite (surtout sans combattre) le château visible sur le plan, en évitant les horreurs que vous ne manquerez pas de rencontrer et pénétrez le sinistre édifice. Vous affronterez deux horribles, un squelette immonde et finalement KHAAL en personne. Le premier combattant que vous choisirez périra et le second vainqueur si c'est un guerrier. Et dès lors, vous rentrerez dans la légende...

Vincent GODEFROY
pour le programme et
Thierry PATINET
pour le roman.

L'ANGE DE CRISTAL

Solution

(Ere Informatique)

1re partie : Comment rentrer dans Antinès. Dans un premier temps, il faut gagner la confiance des Swappis pour pouvoir pénétrer dans Antinès. Vous devrez remplir plusieurs missions pour montrer que vous êtes digne de confiance jusqu'à l'obtention de 99 % de confiance.

- Le souhait de la maison 1A est de ramener le grand livre des Swappis. Réunissez d'abord les quatre statues qui sont en : 3 (elle est déjà placée), 2A (elle est située dans la 2ème pièce), L1 (cachée derrière 2 cactus), H1 (faire du troc avec le Swappi). Une fois les statues réunies, posez-les sur les 4 colonnes de 3. Le grand Swappi apparaît alors, faites du troc avec lui pour obtenir le grand livre. Donnez le grand livre au Swappi de la maison 1A.

- La demande de la maison 1B est d'obtenir une potion de guérison, voici comment la fabriquer. Cognez Crafton dans un arbre pour qu'un fruit tombe. Prenez le fruit et allez le poser sur le "Transducer" (machine plate du hangar B). Ramassez l'herbe jaune dans le lieu 3, amenez-la également sur le "Transducer", vous obtiendrez alors la potion. Portez à présent la potion aux Swappis malades de la maison 1B (encore 30 % de confiance en plus).



- Pour remplir le souhait de la maison 1C (ramener le Ouak en bonne santé). Commencez par ramasser les os situés en 4, posez un os devant la maison 1C, gardez un os en main. Grâce à l'os, attirez le Ouak dingo hors du lieu 2. Arrangez-vous pour qu'il vous suive (posez l'os de temps en temps pour maintenir l'intérêt du Ouak). Faites entrer le Ouak dans le jardin de la maison 1C, en ayant au préalable posé tous les os dans le jardin (sauf celui qui vous permet d'attirer le Ouak). Allez démonter le por-

tique de la maison 2C et remontez-le dans le jardin en 1C. Le Ouak passera dessous, une étincelle et il est guéri, voilà encore un souhait de réalisé.

Maintenant quelques indications et astuces utiles : Vous pouvez aussi obtenir des points de confiance en arrachant les carottes des Swappis (positionnez Crafton devant une pousse et utilisez la barre d'espace). Neutralisez les bestioles nuisibles en les coinçant contre un sandwich ou une tapette à souris. Pour faire fuir les indésirables, posez à terre un coussin rouge ou un poivrier. Pour tuer un animal ou étourdir un humain, posez-lui sur la tête un bâton de dynamite, vous pouvez également utiliser le pistolet laser (attention, un Swappi tué donne − 1 % en confiance). Chez les Stiffiennes mettez les patins. Pour éviter d'être suivi par les Stiffiens, offrez-leur un cadeau. Les trois souhaits réalisés, rendez vous à la salle 4 où la porte sur Antinès est ouverte.

2e partie du jeu

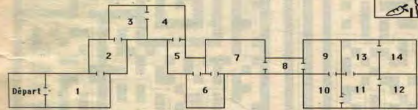
Nous ne nous attarderons que sur les passages qui posent problème, aussi, pour le reste du parcours, débrouillez -vous comme d'habitude. Avant de passer de la salle 4 à la salle 5, n'oubliez pas de prendre les patins, vous en aurez besoin pour traverser le tapis électrique (en salle 5). Dans la pièce 7, pour prendre les objets situés au centre du champ électrique, utilisez l'aide de Xunk. La destruction du robot dans la salle 8 s'effectuera à l'aide de dynamite.

Nous voilà arrivés salle 10 (quelle vitesse, hein !!), avant toute chose commencez par vous débarrasser des robots (encore et toujours la dynamite ...). Pour traverser le champ électrique, il faut utiliser les livres comme isolant. Pour ce faire, prenez-en un et posez-le sur la première bobine. Ensuite, prenez un second livre, montez sur la bobine, posez le livre de l'autre côté, mettez-en un deuxième également. Franchissez à présent l'obstacle, reprenez le livre sur le premier bobinage et laissez-le sur le second. Exécutez la même opération avec la deuxième bobine, mais ne mettez qu'un seul livre de l'autre côté. Récupérez le bouquin sur la 2e bobine et posez-le sur la troisième. Prenez appui sur le livre au sol et escaladez le dernier obstacle (ouf !).

Nous voilà prêts à rentrer dans la salle No 11. Il est totalement inutile de passer dans la salle 12, car il s'agit là d'un vulgaire cul-de-sac. Le passage qui nous intéresse est en fait camouflé dans l'écran. Une fois passé par ce moyen dans la salle 13, une porte à franchir et nous voilà dans la dernière salle du jeu (No 14). Dans cette pièce se trouve un tombeau entouré de deux groupes de cinq triangles musicaux. Chaque triangle est d'une couleur correspondant à une note (jaune, vert, rose, bleu, rouge). Les cinq triangles placés à droite du tombeau jouent sept notes. Ces sept notes devront être rejouées avec l'autre groupe de cinq triangles. Pour produire une note, il suffit de toucher le triangle désiré. La combinaison gagnante à utiliser, ou plutôt la partition victorieuse à jouer est : JAUNE, VERT, JAUNE, ROSE, BLEU, ROUGE, BLEU. Lorsque la mélodie se sera tue, vous viendrez juste de terminer avec succès l'ange de cristal.

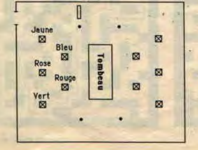


2ème PARTIE



1 : champignons, fruit rond, 2 branches, os, boîte de conserve, herbe jaune, 5 statues
2 : statue, chambre à air, os, gaz soporifique, sac à tâches, 3 robots, canon
3 : 2 chambres à air, sac à tâche, 3 robots, télécommande, 2 os, 2 statues, coussin, 2 écrans, champ électrique, batterie vivante (bleu)
4 : statue, 2 télécommandes, dynamite, 2 patins, chambre à air, 2 écrans, champ électrique, 2 robots
5 : 5 statues, tapis électrique, robot, 3 écrans
6 : 2 robots, 2 canons, 9 sacs à tâches, 4 chambres à air, statue
7 : 3 dynamites, sac à tâches, soporifiaque, livre, chambre à air, statue, coussin, batterie vivante, 4 écrans, champ électrique
8 : robot, 2 statues
9 : canon, statue, télécommande, chambre à air, 2 sacs à tâches, 2 écrans, champ électrique, 3 robots
10 : 5 livres, champ électrique, 2 statues, 2 robots, 3 os
11 : 2 statues, batterie, robot, canon, sac à tâches, champ électrique, écran
12 : 2 canons, 2 robots, 4 boîtes de conserve, télécommande
13 : 10 statues

Salle 14 : tombeau, 10 triangles musicaux



L'OEIL DE SET
(Ubi Soft)

Chaque chiffre ci-dessous entre parenthèses, précise le numéro de la touche à appuyer, afin d'exécuter l'action précédemment mentionnée.

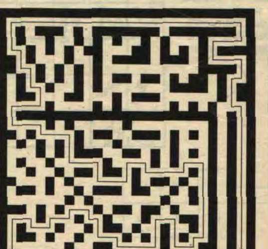
1re partie :
DANS LA GROTTE
Prendre la gemme (9), traverser la salle en trois bonds (8), se réfugier dans la petite salle (4), libérer le dragon et la sorcière (3), patienter en silence (1) (10 fois), retourner dans le temple (2), continuer la progression (1), s'aventurer sur la toile (4), chercher un passage secret (2), emprunter le passage secret (2), continuer votre progression (1) (2 fois), barque droite (1), continuer dans la même direction (1) (2 fois), se diriger vers le centre (1) (3 fois) - combattre les monstres rencontrés -, escalader la tour (1) (2 fois), emprunter un pylone (3), soulever la grille (1).

2e partie :
DANS LE CHATEAU
Escalader la tour (5), monter au 2ème étage (1), regarder à l'intérieur (1) (3 fois) - noter la combinaison du coffre -, descendre (2), rentrer au 1er étage (3), chercher un passage secret (2), fouiller la bibliothèque (4), prendre le parchemin (1), prendre la gemme (6), emprunter le passage secret (6), continuer dans le même sens (1) (4 fois), lire le parchemin (6), tuer les prêtres (6), s'avancer vers la représentation du dieu (1), mettre les gemmes dans les yeux (3), emprunter le passage (3), descendre (1) (4 fois) - combattre les monstres rencontrés.

3e partie :
DANS LE LABYRINTHE
Les déplacements :
- Haut: avance d'une case.
- Bas: rien ne se passe.
- Droite : rotation sur place d'un quart de tour vers la droite.
- Gauche : rotation sur place d'un quart de tour vers la gauche.

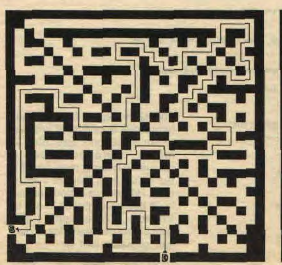
4e partie :
LA FIN DU JEU
Monter (1) (4 fois), ouvrir le coffre (3) - choisir la bonne combinaison notée dans la seconde partie - parler (3) - prononcer FYNSK.

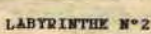
Stéphane PERIN & Patrick JONIEC



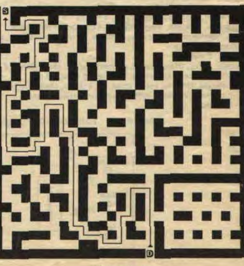

LABYRINTHE N°1

LABYRINTHE N°3





LABYRINTHE N°2



LABYRINTHE N°4

ORPHEE,

(Loriciels) voyage aux enfers



N, prends grosse branche, prends liane, prends gourde, S, descends falaise, tue sirène, prends eau, prends harpe, E, délivre Yurk, N, N, Yurk ouvre porte, N, O, ouvre porte, O, O, prends flacon magique, N, prends torche, N, O, S, S, S, donne flacon magique à Yop, E, E, S, S, O, O, N, S, E, E, N, N, O, N, E, N, N, enfonce bouton bas, enfonce bouton bas, enfonce bouton haut, enfonce bouton milieu, S, S, prends demi-étoile, S, O, O, O, donne harpe à Miniu, E, N, N, N, N, E, N, E, dis CUIQUE SUUM, échange clé en rubis, O, remplis gourde, S, S, Yurk bois pétrole, saute nappe, O, S, O, O, prends clé en or, N, N, N, E, ouvre porte, appelle Yurk, Yurk brûle porte, N, O, monte arbre, O, prends cordelettes, E, E, ouvre coffre, donne épée à Yurk, laisse grosse branche, prends papier, E, E, S, S, pose papier sous loupe, enlève papier, N, prends machette, S, S, S, O, soulève rocher, N, N, construis radeau, S, S, prends pièces en or, N, N, prends eau, embarque radeau, O, O, accoste, O, laisse manchette, prends bague, E, embarque radeau, S, S, S, S, S, S, accoste, N, O, N, monte sur Yurk, Yurk Psaute crevasse, N, E, prends oeil de verre, O, donne bague à Bellus, prends oeil de verre, O, O, N, E, N, donne pièces en or à Billy, N, O, Yurk brûle araignée géante, O, O, N, entre, tourne anneau, tire anneau, O, pose oeil de verre sur autel, prends demi-étoile, E, rassemble demi-étoile, prends corde, N, O, S, prends torche, N, passe corde dans poulie, attache corde au barrage, tire corde avec Yurk, pousse Yurk dans l'eau, plonge, ouvre porte, entre, sors, O, S, S, S, E, E, N, laisse gourde, laisse clé en or, monte arbre, H, entre, O, Yurk donne épée à satan.

Patrick C.

Terres arides	Montagnes		Cascades	Village
Fin des marais	Forêt	Forêt	Village	Village
Marais	Gardien des marais	Forêt	Forêt	Impasse
Marais	Forêt et marais	Forêt		Forêt
Marais	Mort	Forêt	Forêt	Forêt
Mort	Grotte	DEPART	Falaise	Falaise

Tableau 1

Forêt	Forêt	Ruines	Ruines	Ruines
Montagne	Montagne	Mort-vivant	Fin des ruines	Prairie
Crevasse	Montagne	Montagne	Montagne et cascade	Désert de cailloux
Montagne et chemin	Montagne et chemin	Montagne	Forêt	Désert de cailloux
Forêt et rivière	Rivière	Berge	Forêt	Passerelle
	Enfers	Rochers	Forêt (serpent)	Forêt

Tableau 3

AM MAG N°37

Grotte	Grotte	Ascenceur		Chemin
Grotte	Torche	Immeubles		Chemin
Grotte	Flacon magique	Immeubles	Chemin	Chemin
Démon		Grotte		Désert
Grotte	Grotte	Grotte	MORT	Désert
Grotte	Grotte	Toboggan	Sirène	

Tableau 2

Temple	Temple		Catacombes	
	Prairie		Catacombes	Catacombes
Puits	Prairie	Prairie	Catacombes	Mines
Grotte	SATAN	Porte	Catacombes	Volcans
Lac souterrain	Chemin	Château	Volcans	Volcans
Grotte	Grotte	Arbre	Volcans	Montagne Fin

Tableau 4



Plan de Marc SUSPIZE

MIAMI VICE

OCEAN

- o : DEPARTS
- : plage
- : Palmiers, parcs
- : murs
- XX : lieux de rencontres

1 : Hilton Hotel
2 : Joes Bar
3 : Palm Club
4 : Star Hotel
5 : Palace Casino
6 : Acme House
7 : City Hall
8 : Park Hotel
9 : Miami Hotel
10 : Ocean House
11 : Flag Hotel
12 : Gonzo Club
13 : Murk Club
14 : Vil House
15 : Shark Club
16 : Vines Bar
17 : Sierra Hotel
18 : Royal Casino
19 : India House
20 : Dixie Bar
21 : State Hotel
22 : Pops Club
23 : Surfer Bar
24 : Eagle Hotel
25 : Lamp Bar
26 : Stark Club
27 : Grand casino
28 : Island Bar
29 : Hospital
30 : Sam's Bar
31 : Fat's Bar
32 : Rico House



Solution
(Ere Informatique)

Suivez bien à la lettre les instructions suivantes et ensemble nous viendrons à bout de l'horrible roi Egrès IV. Tout d'abord tapez 2 fois "prendre torche", maintenant allons au "sud". Il faut à présent "soulever tombe" et taper "bas". En entrant au clavier "tirer corde", un canot apparaît, une petite promenade au "nord" et voilà. Une fois embarqué, tapez "allumer moteur" et dirigez - vous plein "ouest". Arrivé devant la grille tapons "descendre" puis "sud" et là "monter échelle".
Maintenant, une bonne action : "brûler porte" (attention aux gardes quand même, ils peuvent se trouver devant la porte). Dirigeons nos pas au "nord" puis vers "ouest". Il s'agit de fouiller la chambre, vous trouvez immédiatement deux objets, tapez "prendre bourse" puis "prendre papier". Sortons de la chambre par la sortie "est", un petit tour en haut, tiens un extincteur ! "prendre extincteur" et fonçons vers le "nord". Au Nord y avait pas de corons mais de la farine, alors "prendre farine" et retour vers le "sud" ensoleillé puis "est" et encore "nord". Un terrible dragon crache des flammes à cet endroit, stop au méchoui, "utiliser extincteur voilà la solution".

Et maintenant "prendre oeufs" et la direction "est" juste après. Après 8 heures, dirigez-vous 2 fois à "est". Vous êtes entré dans le magasin du guide, qui dit guide, dit cartes, qui dit cartes dit "acheter carte" et vous voilà équipé d'un plan. Deux fois au "sud", allons jusqu'au pont. Sur le pont, il faut "descendre pont", une fois l'action accomplie, une grenouille apparaît au premier plan. Comme dans les contes, "embrasser grenouille", Shazam... une fée apparaît alors et vous donne la fève maléfique.

Vous dirigez vos pas 2 fois vers le "nord", puis trois fois en "ouest" et une fois au "sud". Tiens, un tableau du roi! jouez-lui un bon tour "appuyer nez" et le tableau s'escamote. Allons sur "est", choisissons l'entrée 3 grâce à "entrer 3". Oui, c'est bien une cuisine que vos yeux incrédules contemplent. Où en suis-je ? Un peu perdu, alors "lire carte", mais c'est une recette! Il faut absolument réaliser ce succulent gâteau, "faire gâteau". Nous voilà à l'instant, possesseurs d'un gâteau garanti 100% pur régicide (évitez de le goûter).

Allons au "nord", puis tapons "haut droite". A ce moment, un garde vous demande ce que fait le chat (vous le savez si vous avez le papier). Tapez alors le "chat dort" puis "haut". Encore un déplacement au "nord" et nous voici en présence du roi. Les petits cadeaux (empoisonnés) entretiennent l'amitié, aussi tapez "donner gâteau". Bravo, vous venez de tuer un roi (c'était le but de l'aventure). Appuyez sur une touche pour recevoir des félicitations bien méritées.


SABOTEUR II
D.
AM MAG N°37
FIN DE COURSE DU DELTA
CORDE RAIDE
G CORDE RAIDE
ORDINATEUR DU MISSILE.
ORDINATEUR D'OUVERTURE.
SALLE DE L'ENERGIE INFINIE!
BARRIÈRE FIN!
MOTO.
BARRIERE INFRANCHISSABLE!
OH DAR
SABOTEUR II : LE PLAN...
LEGENDES : G : GARDES. P : PUMA. T : COMMANDE ASCENSEUR.
T = TELEVISION. X : BOITES D'EQUIPEMENT. D : DEPART.
: EAU. : ARBRE
GOOD LUCK !!



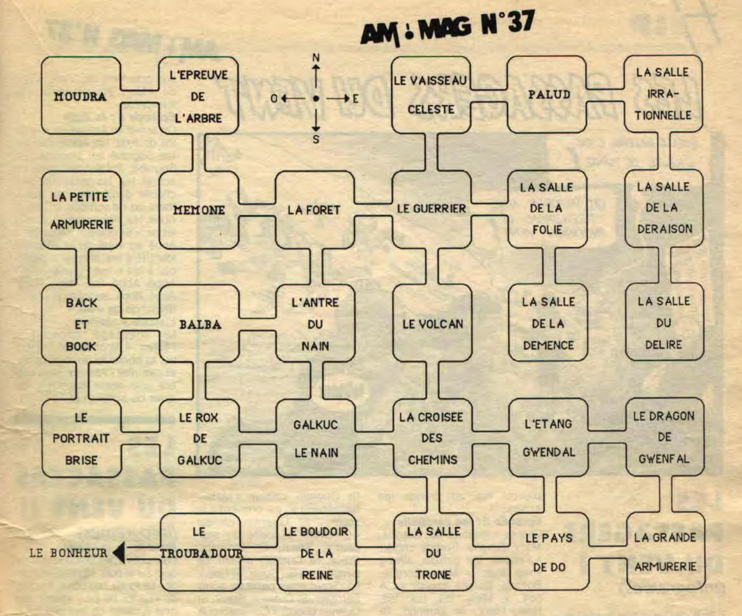
Solution de SABOTEUR II

(Durell)

Dès le premier tableau, avant même de voir le deltaplane, appuyez sur le bouton feu du joystick (fire). A l'atterrissage, récupérez de l'énergie en restant sur place, puis allez vers la droite. Laissez-vous glisser le long du mur, en restant le plus près possible de celui-ci. Vous atterrissez alors sur un carré, restez-y pour récupérer de l'énergie. Laissez-vous de nouveau glisser le long du mur, pour atterrir sur une plateforme après laquelle il y a un fil. Allez à gauche, descendez l'escalier, tuez le garde en cinq coups. En allant vers la gauche, vous arrivez à une autre plateforme. Courez jusqu'au bout de celle-ci et poussez le joystick en haut et à gauche pour effectuer un saut roulé et vous recevoir sur une nouvelle plateforme. Récupérez de l'énergie, puis allez à fond vers la gauche.

Vous voilà dans une salle où se trouvent les commandes de l'ascenseur ; mettez-vous dessus. Lorsqu'apparaît "Lift is up", appuyez sur fire, continuez vers la gauche et placez-vous au milieu de l'ascenseur. Poussez le joystick vers le bas pour arriver au niveau N, où se trouvent un garde et un puma. Tuez le garde en un coup, mais n'essayez pas de tuer le puma (à moins d'être un champion). Foncez vers la droite afin d'accéder à une autre commande d'ascenseur. Agissez comme précédemment. Continuez vers la droite, descendez l'escalier et allez à gauche pour rejoindre l'autre ascenseur. Montez dessus et poussez le joystick vers le bas pour atteindre le niveau C. Allez vers la droite en sortant de l'ascenseur et descendez l'escalier jusqu'au bout. Il est vivement déconseillé d'aller vers la droite. Prenez plutôt à gauche et continuez votre avance malgré les gardes et leurs couteaux qu'il convient d'éviter. Enfourchez la moto située après quelques tableaux et prenez la fuite en poussant le joystick vers le haut. A l'arrêt du bolide, allez vers la gauche. Vous avez gagné !

Gaby VRIEFFER



Solution
(Ere Informatique)

Bienvenue au pays de Dô, qui es-tu demande Gal ? Je m'appelle OXPHAR et il faut que je prenne cette carte bleue. Marchons vers l'Est à présent. Tiens ? Un guichet automatique, introduisons la carte. Je prends un hameçon, le couteau, la deuxième clef, un marteau, et puis une équerre, un compas et enfin le poignard courbe. Allons à l'étang de Gwenfal. Je pêche un poisson, je l'éventre avec le couteau et Gaëna apparaît. Je cherche le bonheur, je prends le parchemin et mon destin est scellé.

A l'ouest à présent, soulevons un pavé à la croisée des chemins. Je prends un sac de sable. Plus à l'Ouest, je tue le nain Galkuc avec mon poignard courbe. Encore à l'Ouest, Rox la créature de pierre est là. Brisons Rox à l'aide du marteau. Toujours à l'Ouest, je reconstitue l'ordre des morceaux du portrait cassé. Et maintenant, tapons 614253.

Au Nord, nous voilà chez Bock et Back. Je donne l'équerre à Bock et le compas à Back. Marchons vers le Nord, tirons la chevillette et prenons tous les objets. Allons voir Balba (Sud, puis Est), je coupe les cartes et prends la carte du bien. Vers l'Est maintenant, arrivé devant l'antre du nain, j'introduis la clé et le diable me donne la carte du mal. Retournons maintenant à la grande armurerie, posons le sac de sable, la paire de ciseaux et la hache. Je prends le pistolet, l'argent et l'arbalète, dont je me sers aussitôt pour tuer le dragon.
Ensuite, allons en forêt, où il faudra affronter les brigands. A la "question la bourse ou la vie," choisir la vie et menacer les bandits avec le pistolet. Je prends la bague qui m'est alors offerte. Face à Mémone, j'accroche l'amphore pour repêcher sa mémoire. Je prends alors la botte. Puis je passe à l'épreuve de l'arbre, à qui je donne des feuilles afin qu'il m'offre une épée. A l'ouest, embrassons Moudra, donnons-lui le parchemin, puis volons la coupe. De retour à la grande armurerie, je pose la bague, la coupe et l'argent et je prends le sac de sable, la hache ainsi que la paire de ciseaux.

En route pour le volcan, mettons les bottes et marchons vers le Nord. J'élimine le guerrier d'un coup de hache, mais ce crime me projette au pays de la folie. Répondons : "équilibre, bien, mal" aux questions. Dans la salle de la démence, je reconstitue le mot OXPHAR. Dans la salle du délire, je devine qu'il s'agit du sablier. Dans la salle de la déraison, les couleurs sont le violet, l'orange et le vert. Dans la salle irrationnelle, je me dirige vers l'Ouest pour arriver chez Palud à qui je demande de soigner ma folie. Je pose la carte du bien, la carte du mal dans les plateaux de la balance.

Maintenant allons vers l'Ouest. Je monte dans la montgolfière en la lestant du sac de sable. Il reste à couper la corde avec les ciseaux et nous voilà de retour à Dô. Je me rends à l'armurerie pour récupérer la coupe, l'or et la bague. C'est le moment d'aller à la salle du trône. J'offre l'or au père et prends le collier. Je pars vers l'Ouest, retrouve Gaëna et lui donne l'anneau ; elle m'offre son coeur en échange. Je vais à l'Ouest et dis "Savanah" au troubadour, à qui je donne également le collier, le coeur, l'épée et la coupe. Une dernière fois à l'Ouest et voici le bonheur et la fin du jeu!

LES PASSAGERS DU VENT



LES PASSAGERS DU VENT I

(Infogrames)

Il faut cliquer sur le bateau et les deux silhouettes sur la berge. Cela permet d'ouvrir le jeu. Parfois, il faut cliquer plusieurs fois sur le même personnage pour qu'il prenne les objets nécessaires.

Episode 1 : le ponton

Isa, Mary, Isa, Mary choisir « Préparons ton idée... » Mary, Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Isa doit dire « Des cordages et pied de biche ». Mary finir par « Vite, ils vont arriver ».

Sur le bateau

Hœl, John, Hœl choisir « J'accepte amis anglais », John, John, John, John choisir « Je vais souffler la bougie... », John, John, John, Hœl choisir « Je rentre dans le cercueil », John, Hœl.

Retourner sur le ponton

Isa, Mary, Isa, Isa, Isa, Mary, Isa, St Quentin, St Quentin, Mary, Isa choisir « Dépêchons-nous... », St Quentin doit dire « Je prends les rames... » et finir par Mary qui dit « Arrête de pleurer Isa, et prends les armes... »

Episode 2 : les cercueils

Cliquer n'importe où, Borgne, Mary, Borgne, Borgne choisir « J'envoie les gardes, allez-y vous deux... » Mary, Borgne, Borgne, Borgne choisir « ...A poil... », Mary, Isa, Isa, Isa, Hœl, Mary, St Quentin, St Quentin.

Episode 3 : le port

Hœl, Grenouille, Dewey, Grenouille, Hœl choisir «Tu vas le payer...», Dewey, Hœl, Hœl choisir « Tant pis, je fonce... », Dewey, Hœl, Grenouille, Hœl, Isa, John, Hœl, John, St Quentin, Grenouille, St Quentin, Hœl, John, Grenouille.

Episode 4 : départ pour la France

Naissance de l'enfant, cliquer n'importe où. Marin, Marin, on voit l'enfant, Marin dit « Bébé née le 25 12 1780 », Marin dit « Enora », Marin dit « Anna », Marin dit « Lœiza », Marin dit « Marie Nœla », Marin dit « Berc'hed », Marin→fin : « Tant il est vrai... »

Episode 5 : Noirmoutier

Quand on choisit directement de rentrer à Noirmoutier, on ne voit pas l'épisode des sœurs qui nous fait découvrir l'existence de sœur Forrisier. Il faut faire un dialogue entre St Quentin et les sœurs. Et, aussi entre Mary et St Quentin. St Quentin choisir « Mais... nécessaire », au couvent : la sœur... St Quentin choisir « Continuer la visite du couvent », Sœur, St Quentin, Sœur, St Quentin choisir La tombe... vieille, Sœur, St Quentin, Sœur nous parle de sœur Forrisier, St Quentin, Sœur, St Quentin choisir « Continuons la visite du couvent... », Sœur, St Quentin qui va à Noirmoutier, Sœur, Isa, St Quentin.

Episode 6 : le fort

Gouverneur, Viaroux choisir « L'une des deux dans mon lit », Directeur, Directeur, cinq fois Viaroux, Isa, Viaroux Sognibé, Viaroux dit « Voilà qui est sage », il faut effectuer le dialogue entre François et Mary : François, Mary, François, Mary, François, François choisir « Ne pas bouger », Mary, François, Mary, François (insérer disk face B).

Episode 7 : la plage

Episode où l'on parle de l'envoûtement. Abbé, Isa, Abbé, Isa, Rousselot, Isa, Rousselot, Abbé, Isa choisir « Abbé que voulez-vous dire », Abbé, Isa, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Abbé, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux,Isa, Aouan, Isa choisir « ...cadeaux... », Isa, Noir, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux dit Mais où sont mes vêtements, Isa, Viaroux, Isa, Viaroux choisir Je n'y suis pour rien, Isa, Viaroux (fin) dit « Mon esclave aura mal interprêté ».

Episode 8 : in Juda

On arrive en Afrique, au comptoir de Juda. Isa, Abbé, Viaroux, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Isa, Sognibé, Abbé nous parle du secret, Isa, Isa (attention, bien cliquer deux fois, car autrement on ne voit pas la lettre), Abbé, Isa, Abbé nous montre la lettre, « St quentin demande à Abbé au sujet de la véritable identité d'Isa, si preuve la donner à Isa ». Isa : une preuve ? Abbé, Abbé, Isa, Abbé, Abbé, Abbé, Abbé, Sognibé dit « Le roi demande de venir ».

Episode 9 : la nuit

Un message apparaît à l'écran : « Ainsi, Isa devra prouver sa bonne foi au roi Kplemga et affronter l'Afrique. Mais ceci est une autre histoire ». Le lever du soleil et la FIN.

LES PASSAGERS DU VENT II

(Infogrames)

Episode 1 : le village

Pour obtenir les personnages cliquez sur le pont. Montaguère choisir « Le roi est trop bon », Isa choisir « Le roi ne peut ignorer que c'est à cause de moi que l'on a ri de monsieur Viaroux », Isa choisir « Le roi doit savoir que mon mari souffre d'un mal mystérieux », Isa choisir « Aouan ? Tu viens avec nous », Isa choisir « Je ne sais pas me servir d'un arc mais... avec un fusil », Isa choisir « Les fusils de Montaguère sont sûrement efficaces, mais je préfère le mien ».

Zone à cliquer : lorsqu'Isa dit « Je suis prête », elle épaule le fusil, il faut cliquer sur la gachette pour que le coup de fusil parte.

Réponse à l'énigme : Isa

Si Isa ne dit pas à Aouan de venir avec eux, elle ne pourra utiliser son propre fusil.

Episode 2 : Jasmin

Attention : Il faut que Boisbœuf dise « Alihosi est venu nous prévenir que... », si c'est Aouan à la place d'Alihosi il faut reprendre l'épisode 1.

Pour obtenir les personnages, cliquez sur le village. Isa choisir « N'en faites rien capitaine », Isa choisir « Nous ne dirons rien, c'est promis », Boisbœuf choisir « Nous allons tenter de vous libérer

cependant... », Jasmin choisir « Oui, ça peut être une bonne occasion de revoir du pays », Isa choisir « Aouan ? Donne-moi ton arme ! », Isa choisir « Alihosi est mon esclave ! Ne le touchez pas ! », Isa choisir « Toi ! Tu seras libre le jour où mon mari sera guéri ».
Zone à cliquer : le collier de Jasmin, pour l'ouvrir ne pas cliquer sur le pistolet, sinon on tue Jasmin.
Réponse à l'énigme : Boisbœuf

Episode 3 : l'attaque du lion

Cliquez sur le groupe pour obtenir les personnages. Isa choisir « Tu me l'as déjà dit ! Je sais ! », Isa choisir « Oui, vous avez raison je ne me sens pas très bien », Aouan choisir « Toi te taire et pas bouger ! », Isa choisir « Ah ! Un lion ! ».
Zone à cliquer : sur le pistolet près de Aouan mort. Sur la main gauche d'Isa quand elle est près du lion.
Réponse à l'énigme : Boisbœuf

Episode 4 : les pilotis

Attention : au début de cet épisode, Aouan ne doit pas être vivant. Pour obtenir les personnages, cliquer sur le « truc » orange dans la case.
Montaguère choisir « De toute façon, vous n'y séjournerez point... », Isa choisir « Au diable, la prudence ! ».
Zone à cliquer : sur le visage d'Isa quand elle dort pour qu'elle se réveille et entende le bruit d'Alihosi.
Réponse à l'énigme : Boisbœuf

Episode 5 : les marais

Pour obtenir les personnages, cliquez sur l'arbre sous le soleil. Mary choisir « On fait ce qu'il dit », Mary choisir « Nous allons à Fort William voir le chirurgien », François choisir « La gamine d'abord ! ».
Zone à cliquer : l'épée de François, mais ce n'est pas une bonne solution !
Réponse de l'énigme : Smolett.

Episode 6 : fort Saint-Louis

Cliquez devant le fort, à droite pour obtenir les personnages. Hoel choisir « Je ne me sens pas suffisamment rétabli pour entreprendre un tel voyage. », Isa choisir « Il serait dangereux d'y aller nous-mêmes. », Jasmin choisir « Oui.. mais je suis marin avant tout », Isa choisir « De rentrer en France ».
Attention : après cette décision, il faut cliquer sur la tête de Boisbœuf dans la partie graphique. Boisbœuf se retourne, faites-le parler, il dit « Songez-y maintenant... », Jasmin choisir « Je ne sais pas... ».

Episode 7 : le couvent

Pour obtenir les personnages, cliquez sur la gauche du « couvent ». St Quentin choisir « Je dois sauver cette jeune fille », mère supérieure choisir « Heu... Je vous accompagne », mère supérieure choisir « Dans la chapelle, il y a la croix de l'autel ».
Cliquez sur la croix de la chapelle. Puis sur la mère qui dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir « Je gratte, il y a peut-être des inscriptions. », St Quentin choisir « Un extrait du nouveau testament », mère supérieure choisir « Les autres croix sont dans le cloître », mère supérieure choisir « Dans le cloître, il y a celle de St Jean ».
Cliquez sur la croix de gauche (marron) la mère dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir Je vais « creuser ici... », St Quentin choisir « Un triptique » mère supérieure choisir « Dans le cloître, il y a celle de St François d'Assise ».
Cliquez sur la croix de droite (grise), la mère dit « Oui, c'est celle-ci », St Quentin choisir « Il faudrait que je fouille aux alentours », St Quentin choisir « Un missel... ».
Après s'être rendu compte qu'il ne s'agit pas d'une croix, mais peut-être de la croisée des chemins du cloître, lorsque la mère supérieure dit « Avez-vous regardé là derrière ? ».

Cliquez sur la potiche blanche du bas, puis faites parler St Quentin, « Oh ! Regardez, j'ai trouvé quelque chose » et le message chinois apparaît.

Si on a bien répondu aux cinq énigmes : St Quentin choisir « Des annamites ». Après quoi St Quentin rencontre la sœur Loseiro qui lui remet la lettre : preuve signée de Roselande que Isa est Agnès de Roselande.

LA GESTE D'ARTILLAC

(Infogrames)

Chant 1 : prendre épée, bouclier, arc et corde (on a toujours sur soi armure, gourde, torche et briquet). Oter armure et épée. Précipiter. Remettre armure. Longer mur, eau bénite dans bénitier.

Chant 2 : jeter de l'eau bénite au premier combat. Passer chaire et gagner l'abside. Monter escalier de la chaire. Fouiller, après s'être écrasé et ramasser la masse en argent. Il faut laisser l'épée car vous êtes trop lourd. Redescendre vers chœur.

Chant 3 ou 4 (la différence se trouve dans les monstres rencontrés) :

- **Chant 3 :** singes, licornes, échassiers
- **Chant 4 :** tigres, rhinocéros, tornades ou diablons.

Engager dans la nef. Continuer vers porte et ne pas engager le combat. Fuir vers le chœur. Remplir outre. Contourner amas rocheux. Poursuivre sa route.

Chant 5 (très important) : avancer en ligne droite. A droite, tenter ouvrir tonneau. Défoncer tonneau avec masse argent. Prendre écus. Poursuivre son chemin. Tenter ouvrir tonneau, trouver terreau (bazar). Retourner aux portes. Lancer le grappin. S'enfoncer dans l'obscurité. Allumer torche. Attendre et observer. Longer le mur en se protégeant la tête avec le bouclier, car on reçoit la clé en or sur le tête, prenez alors la clé. Avancer dans le couloir.

Chant 7 : descendre escalier. Ouvrir le sac. Avancer dans le couloir. Ouvrir la porte avec la clé en or ou forcer avec la pointe de la flèche (mais il faut beaucoup d'habileté). Ou tomber dans la fosse aux serpents. Les combattre. Ouvrir les entrailles. Prendre la fiole d'acide (très important pour chant 10 ou 11). Remonter avec grappin.

Chant 8 : lire la plaque de marbre. Ouvrir le sac de graines. Prendre le sac de graines (bazar), laisser bouclier, corde et grappin. Prendre la graine de Sok Sok. Planter les graines de maïs. Manger les plants qui étanchent la soif. Retourner sous la coupole, on s'endort. Puis aller au NO par le couloir.

Chant 9 : rester ici car quelque chose à faire. Percer quelques tonneaux, sauf le premier. Tous les fûts contiennent du terreau. Semer un peu de maïs. Chercher un autre endroit pour planter Sok Sok. Précipiter vers le bâtiment. Deux possibilités : soit on attend et passe par le chant 10, soit on retourne à la graine de Sok Sok et passe au chant 11.

Chant 10 : courir après le monstre. Crier son nom : Panos puis valider. Combattre avec masse argent. Fouiller cadavre, prendre masque. Chercher encore. Essayer le masque. Retourner sous la coupole. S'engager dans la brume. Ne pas oublier d'enlever le masque. Forcer le coffre, tirer une flèche puis verser fiole d'acide que l'on trouve dans les entrailles du serpent dans chant 7 et mettre écu.

Chant 11 : rester en place. Attendre. Attendre. Attendre. Le soir tombe... Fruit / cueillir le fruit de la main droite en songeant à son père (Texte codé 26 du bréviaire). Il faut aussi s'alléger. Retourner sous la coupole. S'engager dans la brume en mangeant Sok Sok. Tirer une flèche. Introduire écu. Attendre car coliques. Là, trouver la graine de Sok Sok. Introduire la graine.
Partie commune avec le chant 10 et 11
Prendre les membres de son père, trouver son père crucifié, remettre les membres. Et nous voilà parvenus à la fin de la geste.

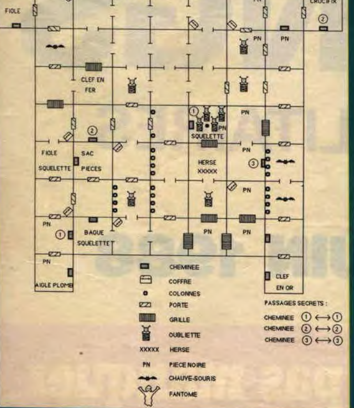
Cyrille Baron

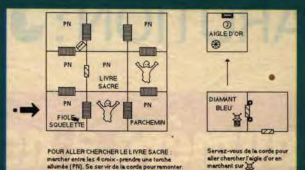


AM MAG N°37

LORICIELS







ROCK AND SCROLL

Les scrollings multidirectionnels

Auteur fécond de programmes de qualité et didactitien hors pair, Claude LE MOULLEC nous prête aujourd'hui main-forte par un article sur les scrollings tous azimuts avec exemples à l'appui. Amateurs de sensations fortes, accrochez vos ceintures...

Le Basic des CPC, un des plus riches qui soit, comporte néanmoins quelques lacunes ; entre autres, l'absence de fonction SCROLL. L'article qui suit a l'ambition d'y remédier. Avant toute chose, sachez que les plus novices d'entre vous ont déjà fait des scrollings sans le savoir. En effet, un simple LIST sur un programme de quelques Kilo-octets, suffit à provoquer un scrolling du bas vers le haut. Il s'agit là d'un *Scrolling vertical*. Pour ce dernier, assez facile à maîtriser, il est nécessaire de délimiter les coins de la fenêtre dans laquelle on désire réaliser un scrolling vertical.

Pour un scrolling vertical vers le haut, les coordonnées du coin supérieur gauche de la fenêtre sont utilisées. A l'inverse, un scrolling vers le bas fait appel aux coordonnées du coin inférieur droit. Lorsque celles-ci sont connues, il suffit d'y envoyer le caractère de contrôle approprié. Pour, en mode 1, utiliser tout l'écran comme fenêtre de référence, il faut faire :

```
LOCATE1,1:PRINTCHR$(11)
:REM SCROLLING MONTANT

LOCATE 40,25 : PRINT CHR$
(10): REM SCROLLING
DESCENDANT
```

Efficace, non ? Maintenant, rions un peu :

```
10 FOR i=0 TO 10:LOCATE
1,1:PRINT CHR$(11):NEXT
20 FOR i=0 TO 10:LOCATE
40,25:PRINT CHR$(10):NEXT
30 GOTO 10
```

En fait, tout ceci n'est qu'un apéritif. Le plus intéressant des scrollings, celui qui offre le plus de possibilités, est le *Scrolling latéral*. Soit deux façons d'obtenir un scrolling latéral :
- Agir directement sur le contrôleur vidéo.
- Jouer sur les octets de la mémoire écran.

Le contrôleur vidéo

Les scrollings par action sur le contrôleur vidéo, ne sont, à mon humble avis, que des fioritures au pouvoir limité. Néanmoins, voici quelques exemples issus d'une action sur celui-ci.

```
10 OUT &BC00,13:FOR H=1
TO 40:OUT &BD00,H
20 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H
```

Dans le même genre, mais pour les possesseurs d'un 464 sans drive :

```
10 FOR H=1 TO 40:OUT
256,H
20 FOR T=1 TO 50:NEXT T,H
```

Dans ces deux exemples, nous avons agi sur la mémoire écran, grâce au contrôleur vidéo. Il est également possible de jouer de même sur la bordure par :

OUT &BC00,7:OUT &BD00,X (X entre 0 et 38 pour un décalage vertical)

OUT &BC00,2:OUT &BD00,X (X entre 0 et 63 pour un décalage latéral)

Pour plus d'informations sur ce chapitre, la lecture de PEEK et POKE paru chez *Micro Application* est vivement conseillée. Bien que, comme je l'évoquais plus haut, tout ceci me semble quelque peu limité, je vous offre néanmoins un petit gag pour terminer joyeusement ce chapitre. Faites...

```
10 X=8:Y=1:OUT 255,X:OUT
256,Y
```

Stoppez ce délire hallucinatoire par OUT 256,2

Voici un petit exemple que j'utilise dans mes programmes, lorsqu'un test de collision se révèle positif. Cela me permet d'agrémenter le sous-programme : VIE=VIE-1

```
10 FOR H=1 TO 20:OUT
&BC00,2:OUT &BD00,49
20 FOR T=1 TO 80:NEXT:
SOUND 1,1800+(H*50),15,0,
0,H
30 OUT &BC00,2:OUT &BD
00,43
40 FOR T=1 TO 70:NEXT
T,H:OUT &BC00,2:OUT & BD
00, 46
```

Action sur la ram vidéo

Nous abordons ici le système le plus intéressant : le scrolling va être effectué par une routine en assembleur offrant de larges possibilités. Auparavant, il est nécessaire d'avoir à l'esprit quelques notions sur la structure de la Ram vidéo des CPC. Cette mémoire écran est composée de 400 lignes de 80 octets chacune. Pour faire scroller une ligne de la gauche vers la droite, il convient de procéder comme suit.

- Primo, mettre en mémoire la valeur de l'octet 80 (le dernier de la ligne).
- Secundo, transférer la valeur des 79 autres, d'un pas vers la droite. Le 79ᵉ devient le 80ᵉ, le 78ᵉ devient le 79ᵉ etc.
- Tertio, restituer la valeur du 80ᵉ octet dans le 1er.

Voici schématiquement la marche à suivre. Pour vous faciliter la tâche, je vous ai concocté plusieurs exemples. Chaque programme dispose d'un double, selon que l'on désire un scrolling à gauche ou à droite. Le premier programme est sous forme d'instruction RSX (Shift et Arrobas pour les QWERTY et « ù » pour les AZERTY). Le nom de l'instruction ainsi créée, provoquant un scrolling de toute une ligne texte, est SCROLLG,x ou SCROLLD,x (x entre 1 et 25). Pour un scrolling complet de l'écran, faire :

```
10 FOR H=1 TO 80:REM 80
OCTETS
20 FOR I=1 TO 25:REM 25
LIGNES
30 ùSCROLL,I:NEXT I,H
```

Bien qu'un peu longue, cette commande a l'avantage de pouvoir être utilisée par tout un chacun, sans connaissance particulière du langage machine. Deux autres routines, beaucoup plus courtes et offrant plus de possibilités, sont destinées aux utilisateurs avertis. Seule difficulté : définir trois paramètres déterminant la fenêtre à scroller et les inclure correctement dans la routine. Exemple : scrolling de la WINDOW # 1,5,25,11,15 en MODE 1.

- Le 1er paramètre est l'adresse de l'octet du coin supérieur gauche de notre fenêtre. Il se trouve à la position LOCATE

5,11. Soit la formule déterminant cette adresse :

PRINT HEX$(&C000 + (Y-1) *80 + (X-1)*MO)

D'après notre exemple, remplacez Y par 11 et X par 5. La variable MO prend la valeur 4 en MODE 0, 2 en MODE 1 et 1 en MODE 2. Le 1er paramètre de notre fenêtre doit être ici : &C328. Une chose encore, si vous choisissez le scrolling à droite, c'est le coin supérieur droit de la fenêtre qui est concerné (LOCATE 25,11 dans notre cas). De plus, il faudra augmenter l'adresse obtenue de 1 en MODE 1 et de 3 en mode 0, ceci parce que la formule détermine l'adresse de l'octet le plus à gauche du caractère texte.

- Le second est le nombre de lignes de pixels que comporte notre fenêtre. Ici, la formule est simple. Nous avons 5 lignes texte que nous multiplions par 8 lignes de pixels. Le résultat est donc 40.

- Le dernier paramètre est le nombre d'octets compris dans une ligne de pixels de notre fenêtre. La formule est : PRINT (FIN-(DEB-1)*MO)

D'après notre exemple, remplacer FIN par 25, DEB par 5 et MO par 2. Le résultat est 42.

Voilà. Bien qu'un tantinet plus complexe qu'une commande RSX, vous devriez, après quelques tatonnements, saisir tous les mécanismes de cette routine.

Les programmes 5 et 6 sont identiques aux 3 et 4. La seule différence réside dans la non reproduction de l'octet de bout ou de fin de ligne. Vous pouvez avantageusement remplacer un banal CLS par un scrolling de ce type pour tout l'écran. Ceux qui pratiquent l'assembleur, pourront modifier le programme afin de faire apparaître par le bord, un paysage ou tout autre décor de fond. Dans HARRIER ATTACK, le scrolling utilisé n'est guère différent de celui-ci. A vous maintenant d'utiliser à bon escient ce fabuleux savoir.

```
10 A=&8000:F=&8050:L=100:WHILE A<=F [4266]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 01,09,80,21,16,80,CD,D1,BC [2704]
,0E,80,C3,1A,80,53,43,061C
105 DATA 52,4F,4C,4C,C7,00,FC,A6,09 [3127]
,80,FE,01,C0,DD,7E,00,0D61
110 DATA 3D,FE,00,20,06,21,00,C0,C3 [2922]
,3B,80,47,21,00,00,11,119A
115 DATA 50,00,ED,5A,10,F9,11,00,C0 [4008]
,ED,5A,06,08,C5,E5,D1,18DB
120 DATA E5,23,01,4F,00,1A,ED,B0,12 [1926]
,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,204A
125 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00 [3019]
,00,00,00,00,00,00,00,2113
200 CALL &8000                      [453]
210 FOR h=1 TO 80                   [898]
220 FOR i=1 TO 25                   [312]
230 |SCROLLG,i:NEXT i,h             [1697]
240 END                             [110]
```

```
10 A=&8100:F=&8150:L=100:WHILE A<=F [5936]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 01,09,81,21,16,81,CD,D1,BC [2603]
,0E,81,C3,1A,81,53,43,0620
105 DATA 52,4F,4C,4C,C4,00,16,81,09 [2786]
,81,FE,01,C0,DD,7E,00,0C58
110 DATA 3D,FE,00,20,06,21,4F,C0,C3 [3676]
```

```
,3B,81,47,21,00,00,11,10E1
115 DATA 50,00,ED,5A,10,F9,11,4F,C0 [4345]
,ED,5A,06,08,C5,E5,D1,1871
120 DATA E5,2B,01,4F,00,1A,ED,B8,12 [3337]
,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,1FF0
125 DATA C9,00,00,00,00,00,00,00,00 [3044]
,00,00,00,00,00,00,00,20B9
200 CALL &8100                      [656]
210 FOR h=1 TO 80                   [898]
220 FOR i=1 TO 25                   [312]
230 |SCROLLD,i:NEXT i,h             [1914]
```

```
10 A=&8200:F=&8218:L=100:WHILE A<=F [6034]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 21,F0,C5,06,18,C5,E5,D1,E5 [3512]
,23,01,4F,00,1A,ED,B0,077E
105 DATA 12,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9 [2165]
,00,00,00,00,00,00,00,0CA7
200 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES L [2575]
IGNES TEXTE 20,21,22
210 REM APPEL PAR CALL &8200        [2011]
220 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOIN [1798]
S
230 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROL [1826]
LER ";ADD
240 POKE &8201,ADD AND 255:POKE &82 [3013]
02,INT(ADD/256)
250 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
260 POKE &8204,NB*8                 [817]
270 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
280 POKE &820B,NBOCT                [385]
290 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
300 CALL &8200                      [445]
```

```
10 A=&8300:F=&8318:L=100:WHILE A<=F [4714]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
30 DATA 21,3F,C6,06,18,C5,E5,D1,E5, [2893]
2B,01,4F,00,1A,ED,B8,06DE
40 DATA 12,E1,CD,26,BC,C1,10,ED,C9, [1851]
00,00,00,00,00,00,00,0C07
50 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES LI [2575]
GNES TEXTE 20,21,22
60 REM APPEL PAR CALL &8300         [2023]
70 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOINS [1798]
80 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROLL [1826]
ER ";ADD
90 POKE &8301,ADD AND 255:POKE &830 [2652]
2,INT(ADD/256)
100 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
110 POKE &8304,NB*8                 [1056]
120 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
130 POKE &820B,NBOCT                [385]
140 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
150 CALL &8300                      [457]
```

```
10 A=&8500:F=&8519:L=100:WHILE A<=F [5956]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 21,F0,C5,06,18,C5,E5,D1,E5 [3042]
,23,01,4F,00,3E,00,ED,06F2
105 DATA B0,12,E1,CD,26,BC,C1,10,EC [2685]
,C9,00,00,00,00,00,00,0CCA
200 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES L [2575]
IGNES TEXTE 20,21,22
210 REM APPEL PAR CALL &8500        [2015]
220 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOIN [1798]
S
230 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROL [1826]
LER ";ADD
240 POKE &8501,ADD AND 255:POKE &85 [3031]
02,INT(ADD/256)
250 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
260 POKE &8504,NB*8                 [712]
270 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
280 POKE &850B,NBOCT                [1064]
290 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
300 CALL &8500                      [513]
```

```
10 A=&8400:F=&8418:L=100:WHILE A<=F [6489]
:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+
C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F
 THEN POKE A,K
20 NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T< [6964]
>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne
";L:END ELSE L=L+5:WEND
100 DATA 21,3F,C6,06,18,C5,E5,D1,E5 [2871]
,2B,01,4F,00,3E,00,ED,064A
105 DATA B8,12,E1,CD,26,BC,C1,10,EC [3184]
,00,00,00,00,00,00,00,0B61
200 REM CE PROG FAIT SCROLLER LES L [2575]
IGNES TEXTE 20,21,22
210 REM APPEL PAR CALL &8400        [2003]
220 REM POUR L'ADAPTER A VOS BESOIN [1798]
S
230 INPUT "ADD DU 1ER OCTET A SCROL [1826]
LER ";ADD
240 POKE &8401,ADD AND 255:POKE &84 [2620]
02,INT(ADD/256)
250 INPUT "NB DE LIGNES TEXTE A SCR [2036]
OLLER ";NB
260 POKE &8404,NB*8                 [868]
270 INPUT "NB D'OCTETS PAR LIGNES D [4759]
EVANT SUBIR LE SCROLLING (MAX 80)";
NBOCT
280 POKE &840B,NBOCT                [807]
290 REM VOTRE ECRAN NE DOIT PAS AVO [6142]
IR SUBIT DE SCROLLING VERS LE HAUT
300 CALL &8400                      [501]
```

Claude LE MOULLEC

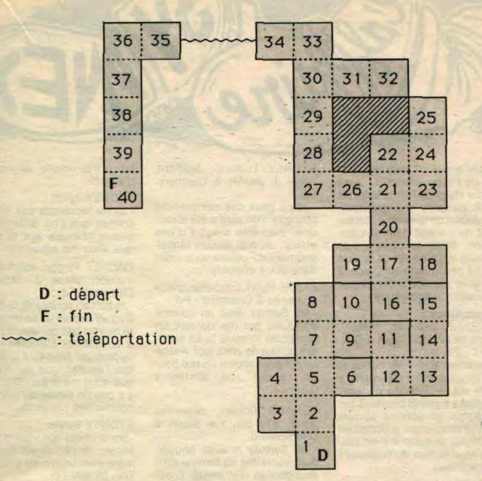


Solution

(Cascade games)

La crise énergétique! Toujours la crise, puisque rien n'a vraiment changé en l'an 2738, où mettre la main sur la moindre parcelle d'énergie tient de la gageure. Difficile dans ces conditions d'alimenter moteurs nucléaires à fission, à fusion et autres grands dévoreurs d'uranium enrichi. Le complexe spatial d'Antari (rien à voir avec Daktari, Atari, Mata-Hari...) est paralysé par ce triste problème. Seule solution, utiliser l'Activator, un engin de type soucoupe pour aller prendre le carburant là où il se trouve.

Voilà donc notre Activator à pied d'oeuvre dans des labyrinthes mortels où sont jalousement gardées les sept barres de combustible qui restent encore. Mais comment venir à bout, des portes blindées vérouillées, monstres et pièges en tous genres qui meublent agréablement les souterrains biotroniques ? Facile! Crierons tous ensemble les lecteurs de notre petit journal, il suffit d'utiliser le plan ici fourni, qui indique l'emplacement des barres d'energie, les lettres pour ouvrir les portes, les armes utilisables sur la soucoupe, enfin tout quoi. Bon, maintenant que vous avez bien compris la manoeuvre, bonne chance dans votre mission.



AM MAG N°37

1 - Entrée
2 - La mosquée
3 - La rue commerciale
4 - La boutique d'Ali
5 - Les 12 colonnes
6 - Le minitel
7 - Colonnes du dieu Néant
8 - Le dieu Néant
9 - La rue principale
10 - La place des pêcheurs
11 - Le souc
12 - Ali
13 - Marchand de gourde
14 - Le temple
15 - L'entrée du temple
16 - Salle des 1000 col.
17 - Une cour
18 - Masque d'Ackthéon
19 - Sarcophage d'acktéa
20 - Passage de l'anneau
21 - Les nomades
22 - Perdu dans le désert
23 - Désert des dieux
24 - Le désert
25 - Un point d'eau
26 - Rive droite du Nil
27 - Le passeur
28 - Rive gauche du Nil
29 - Désert des 3 pyramides
30 - Désert des 3 pyramides
31 - Le sphinx
32 - Derrière le sphinx
33 - Pyramide irradiée
34 - Temple du désert
35 - La cuisine
36 - L'unique couloir
37 - La voûte
38 - Le désert
39 - Abou-Simbel
40 - Le dieu Ackthéon et sa formule

Solution
(Loriciels)

Pousse pierre, prends message, lis message, lis message avec loupe, dis 20, Nord, entre dans mosquée (voir mode d'emploi), examine sol, prends pyramide, Ouest, Nord, enfonce porte, Nord, examine sol, tire poignée, examine trou, prends diapo, prends grenade, lis diapo, Est, Est, Allume lampe, Prends minitel, Ouest, lis diapo, examine colonnes, branche minitel, allume minitel, tape 3615, tape Loriciels, éteinds minitel, débranche minitel, Nord, examine colonnes, dégoupille grenade, lance grenade sur colonne, Nord, donne minitel à dieu, Sud, Est, Nord, parle avec homme, Sud, Est, Sud, parle avec homme, donne papier à Ali, achète chameau, Est, achète gourde, Nord, examine sol, prends corde, Nord, Ouest, Nord, prends pyramide, Est, prends masque, Ouest, Ouest, examine sarcophage, déplace sarcophage, Est, Nord, Nord, enfonce porte, attache corde, tire corde, N° 5 tire corde, détache corde, Nord, parle avec nomade, monte sur chameau, Est, Nord, Nord, bois, remplis gourde, Ali boit, Sud, Sud, Ouest, Ouest, Ouest, parle avec marin, fouille bateau, prends dynamite, Nord, Nord, Nord, prends pyramide, Est, Est, crie gloire au sphinx, Ouest, mets masque, Nord, Ouest, pose pyramides, Ouest, Est, donne dynamite au perroquet, Sud, Sud, Descends dans trou (voir mode d'emploi), Sud, Sud et c'est fini.



(Infogrames)

Quelques conseils
- Le réseau "Diamant" ne fonctionne pas immédiatement.
- Il faut interroger : madame Sydney, son fils, sa fille, le concierge, la servante, les témoins du meurtre, maître Décol et Renard.
- Ne pas hésiter à les interroger plusieurs fois.
- Au début du jeu, ne pas oublier de recueillir tous les indices, aussi bien sur le lieu du crime, que dans la pièce d'où a été tiré le coup de feu.

Et la solution complète

Indices du lieu du crime : sacoche marquée SJ fermée à clef. Clé marquée SJ. Impact de balle contre le mur de la maison. Ouverture de la sacoche avec la clef. Ladite sacoche contient un carnet avec les informations suivantes :

- Maître DECOL, Place de Jaude à Clermont.
- J. RENARD 78 03 18 46
- Une photo noir et blanc qui ne permet pas d'identifier les 2 personnes qui s'embrassent.
- Portefeuille contenant : permis, carte d'identité et carte bleue au nom de SYDNEY James, marié, 2 enfants, 5, pl. J. Jaurès à Clermont.

Indices de la pièce : douille de calibre 7 * 64 sentant encore la poudre. Mégot de marque Camel écrasé dans le vase. Empreinte exploitable laissée sur la vitre.

Autopsie SYDNEY : la victime, SYDNEY James, est morte par perforation de la boîte crânienne et destruction partielle du cerveau. Pénétration frontale d'un projectile qui est ressorti au niveau du bulbe rachidien, provoquant la mort. L'absence de brûlure et de trace de poudre autour de la blessure, indique que le coup de feu a été tiré d'une distance supérieure à cinq mètres.

Examen balistique : des éléments recueillis, nous pouvons établir que le coup de feu a été tiré de l'appartement situé au 4 ème étage de l'immeuble, sis au 9, place de la République. L'autopsie de la victime établissant qu'il s'agit d'un tir plongeant, confirme notre étude balistique. La douille de calibre 7 * 64 découverte sur place, a été tirée par une arme longue à éjection automatique.

Dépositions

ESTRADE Jeannot, témoin, place de la République à Clermont - Fd. (63) :
- J'ai entendu une détonation et j'ai vu un homme s'écrouler à terre sur le trottoir d'en face. Quelques instants plus tard, j'ai remarqué un homme sortant du n°9 en courant. Il portait un grand sac de sport et s'est éloigné en direction du boulevard périphérique.

DUPUIS Marianne, épouse SYDNEY, place J. Jaurès à Clermont - Fd. :
- J'ignore pourquoi et par qui mon mari a été assassiné. Il se rendait à son travail lorsque cela est arrivé. Je ne lui connais pas d'ennemis. Je n'ai rien d'autre à déclarer et je suis très fatiguée depuis le décès de mon mari. N'insistez pas.

DECOL Hubert, avocat, place de Jaude à Clermont-Fd. :
- Mr Sydney m'avait chargé de son dossier de divorce. C'est sa femme qui en a fait la demande et Mr Sydney voulait faire durer la procédure. J'ai cru comprendre que Mr Sydney voulait engager un détective privé, mais j'ignore dans quel but.

SYDNEY Marianne :
- Effectivement, j'avais demandé à mon mari qu'il accepte le divorce; ce qu'il refusait obstinément.

SYDNEY Sylvie, place J. Jaurès à Clermont-Fd. :
- Je ne peux pas croire que mon père ait été assassiné. C'était un homme calme qui ne désirait que le bonheur de son foyer. Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans cette enquête.

SYDNEY Ludovic, étudiant, place J. Jaurès à Clermont-Fd. :
- Je ne peux pas comprendre pourquoi mon père a été assassiné. Peut-être s'agit-il d'une erreur. Je n'ai aucun renseignement qui puisse vous aider dans votre enquête.

LAJOIE Henri, concierge, place J. Jaurès à Clermont - Fd. :
- Mr Sydney était un homme tranquille qui me donnait un pourboire lorsque je lui appelais un taxi de chez moi. Avant-hier, il avait appelé un taxi pour se rendre rue Blatin à Clermont.

RENARD Robert, détective privé, 336 bis, rue Blatin à Clermont-Fd. :
- Mr Sydney m'avait engagé pour surveiller sa femme qu'il soupçonnait d'infidélité. C'est bien moi qui ai pris la photo que vous avez découverte. Il s'agit de Mme Sydney en compagnie de son amant.

SYDNEY Marianne :
- La photo que vous me présentez ne me concerne pas. D'ailleurs, il est aisé de constater que la jeune femme porte les cheveux longs, alors que je les porte très courts. Je n'ai pas d'amant.

SYDNEY sylvie :
- Je ne reconnais pas les personnes que l'on distingue en ombre chinoise sur la photo que vous me présentez.

GACHET Peggy, employé de maison, place J. Jaurès à Clermont- Fd. :
- Je suis au service de la famille Sydney depuis un an environ et je ne vois pas qui aurait intérêt à assassiner Monsieur. Mme Sydney est peut-être la femme que l'on distingue sur la photo que vous me présentez, car il y a peu de temps qu'elle a fait couper ses cheveux.

SYDNEY Sylvie :
- Sur la photo que vous me présentez, je reconnais bien ma mère avec un ami de la famille; Tino DI NALLO.

SYDNEY Marianne :
- Effectivement, je fréquente Tino Di Nallo depuis 6 mois, mais cela n'a rien à voir avec la mort de mon mari. Tino habite place des Dores à Cournon.

DI NALLO Tino, représentant, place des Dores à Cournon.
- Je reconnais avoir une liaison





avec Marianne depuis plusieurs mois. Je n'ai aucun intérêt dans la mort de son mari, puisque Marianne avait demandé le divorce. Au moment du meurtre, je me trouvais à Lyon, chez des clients. Vous m'avez déjà interrogé et je n'ai rien à dire.

SYDNEY Ludovic
- Je connais très bien Tino qui est souvent à la maison. Je m'entends bien avec lui. Il me parle de son service militaire ou de moto.

DI NALLO Tino :
- J'ai fait mon service militaire au 92 RI à Clermont en 1975.

SYDNEY Ludovic :
- Un jour, Tino m'a parlé d'un *de ses copains de régiment* qu'il appelait sergent. D'après Tino, c'était le meilleur tireur de la compagnie.

DI NALLO Tino :
- Ludovic dit n'importe quoi. Je ne connais pas le sergent dont il veut parler.

Comparaison avec Tino Di Nallo : au moment du meurtre, il était bien à Lyon.

(A partir de maintenant, le réseau Diamant fonctionne)
- CRRJ Lyon. Renseignement sur le sergent du 92 RI à Clermont en 1975; meilleur tireur de la compagnie et ami de Tino Di Nallo.
Réponse : LANGUILLE Patrick, alias sergent, condamné le 22. 8. 82 par T. C. RIOM pour détention d'armes de la 4e catégorie, à 1 an d'emprisonnement. Affaire traitée par CIAT *Clermont*.
- CIAT Clermont. Demande de renseignement sur affaire Languille Patrick.
Réponse : le nommé Languille Patrick a été interpellé à la suite d'une rixe sur la voie publique. Il avait été trouvé porteur d'un *révolver 357 Magnum* dont il n'a jamais avoué la provenance.
- DG. Renseignements sur Languille Patrick.
Réponse : origine GIE St-CHELY. Notre unité vient d'interpeller le nommé Languille Patrick au cours d'un contrôle routier. Intéressé est à votre disposition dans nos locaux.

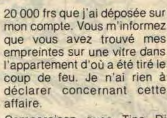
LANGUILLE Patrick, brigade de St Chély, sans profession, hôtel "Gévaudan" à St-Chély (48) :
- Je ne connais pas Tino Di



Nallo et encore moins Sydney James. Je n'ai rien à voir avec votre enquête. Je n'ai rien à déclarer concernant cette affaire.DI NALLO Tino : - Effectivement, je connais Languille de longue date. Néanmoins, cela fait très longtemps que je ne l'ai pas rencontré et je ne vois pas comment celui-ci puisse être impliqué dans le *meurtre de Mr Sydney*.

Comparaison avec LANGUILLE Patrick : il a effectué son service militaire dans la même compagnie que Tino Di Nallo. Il détient une carabine Remington automatique 7 * 64. L'empreinte découverte *correspond à celle de son pouce* gauche. Il fume des Camels. Le 24 Septembre, il a déposé la somme de 20 000 frs en liquide sur son compte.

LANGUILLE Patrick :
- Je n'ai pas à m'expliquer sur la provenance de la somme de



20 000 frs que j'ai déposée sur mon compte. Vous m'informez que vous avez trouvé mes empreintes sur une vitre dans l'appartement d'où a été tiré le coup de feu. Je n'ai rien à déclarer concernant cette affaire.

Comparaison avec Tino Di Nallo : il a été camarade de chambrée avec Patrick Languille. *Il* a retiré 30 000 frs en liquide le 20 Septembre sur son compte.

ESTRADE Jeannot :
- Je reconnais formellement le nommé Patrick Languille comme étant l'homme que j'ai vu sortir du N° 9 quelques instants après l'assassinat.

Comparaison avec Patrick Languille : il est formellement reconnu par le témoin Estrade.

Examen balistique : la douille de calibre 7 * 64 découverte dans l'appartement a été tirée





par la carabine Remington de Languille.

LANGUILLE Patrick :
- Vous affirmez que la douille découverte a été tirée par ma carabine.

Comparaison avec Patrick Languille : l'examen balistique désigne cette carabine comme l'arme du crime.

DI NALLO Tino :
- Effectivement, j'ai retiré la somme de 30 000 frs sur mon compte quelques jours avant le meurtre. J'avais des dettes de jeux à régler et je ne peux pas vous en dire plus.

DI NALLO Tino :
- Je suis l'instigateur du meurtre du mari de Marianne. Celui-ci ne voulait pas accorder le divorce. De ma propre initiative, j'ai décidé de l'éliminer. J'ai alors contacté Patrick qui m'avait dit à plusieurs reprises que pour l'argent, il accepterait de tuer quelqu'un. *Je lui ai donc* donné 30 000 frs pour qu'il tue le mari de Marianne le jour où je me trouvais à Lyon. Ce qu'il a fait.

LANGUILLE Patrick :
- Puisque Tino a parlé, j'avoue. C'est moi qui ait jeté le mégot de Camel dans le vase et la douille a bien été tirée par ma carabine. Tino m'avait proposé 30 000 frs pour abattre Sydney. N'ayant pas de travail, j'ai accepté. J'ai repéré un appartement inoccupé devant lequel Sydney passait à pied tous les jours. J'ai forcé la serrure et j'ai attendu que Sydney arrive. Ma carabine étant équipée d'une lunette, je n'ai eu aucun mal à le tuer d'une seule balle. Je me suis enfui à pied en cachant mon arme dans un sac de sport. J'ai déposé une partie de *l'argent sur mon compte ban*caire et gardé le reste pour me mettre au "vert".

Arrestation de Tino DI NALLO et Patrick Languille.

Félicitations! L'auteur à l'honneur de vous adresser ses plus vives félicitations, pour avoir su mener avec autant de persévérance et d'intelligence cette affaire Sydney. Vous exercerez vos fonctions prochainement dans votre nouvelle affectation, au grade supérieur.

Maurice LEBRUN



short circuit

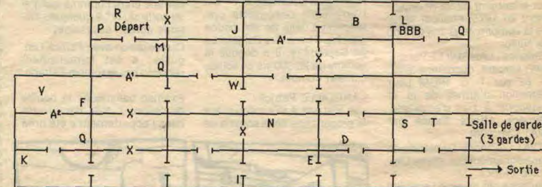
(Firebird)

L'ouverture des portes des labos secrets, ne peut s'opérer qu'après la coupure du système de sécurité ("V" sur le plan). Ladite coupure ne doit s'effectuer qu'à 17 h 51, avec le mot de passe et les notes de sécurité. Les patrouilles ont lieu toutes les 10 minutes. A partir de 17 h 50, la patrouille vous capture si elle découvre la coupure, par vos soins, du système de sécurité. En "Q", se trouvent les terminaux permettant le chargement des programmes.

La pièce marquée d'une étoile renferme un petit piège : le robot SAINT qui s'y trouve suit tous vos mouvements ! Pour le vaincre, les mécanismes de saut et le programme s'y rapportant vous seront utiles ; il vous faudra barrer son chemin pour pouvoir passer. Bonne chance !

Alexandre DOUKAKIS

PLAN DE LA NOVA ROBOTIQUE



M = manuel technique des robots SAINT
J = mécanisme de saut
L = activateur laser
K = clefs pour ouvrir les classeurs
T = trousseau de clefs pour ouvrir les portes
P = carte passe
N = notes de sécurité
S = mot de passe
W = portefeuille
D = clef
E = magazine "les robots aujourd'hui"
I = insecte
O = tournevis
B = autre robot SAINT
R = télécommande
F = disquette

AM MAG N°37

PEUR SUR AMITYVILLE



(UBI Soft)

Si vous êtes sensible, ne jouez pas la nuit où la terreur dégagée par cet épouvantable programme vous empêchera de dormir. Pour mieux vous diriger, utilisez le plan obtenu par la touche P. Les directions sont en abrégé : (N)ord, (S)ud, etc.

1re partie

TU AS TRES SOIF : aller dans la salle de bain (O, S), "ouvre robinet", "prends couteau", "coupe doigt".

TU AS SOMMEIL : aller dans la chambre (E, N), "dors".

TU AS TRES FROID, VAS TE RECHAUFFER : aller dans le hall (E, N), "descends", "regarde", "prends bois", "ouvre trappe", "prends tête", "monte", aller dans le salon (E, S), "pose bois", "pose tête".

TES YEUX SE FERMENT : aller dans chambre (N, O, S, O), "dors".

CONTACTE LE PERE MANCUSSO : aller dans la bibliothèque (E, N, E, N), "lis annuaire", "prends écouteur", taper le numéro 89447283."

UN ECLAIR A TRAVERSE LA MAISON : aller dans la bibliothèque (E, N, E, N).

LIS LE GRIMOIRE : "prends grimoire" (S), "lis grimoire".

TON FILS SERAIT-IL L'ANTECHRIST? VERIFIE : aller dans la salle de bain (S), "ouvre armoire", "prends mousse", "prends rasoir", aller entrée (E, N, E), "monte", aller chambre d'enfant (O), "rase tête".

IL FAUT EXORCISER TON FILS : "monte", aller chambre d'enfant (N), "ouvre armoire", "prends eau", aller dans la chambre d'enfant (S, O), "donne eau".

IL Y A DES YEUX DANS LE FRIGO : aller cuisine (E, N, N), ouvre frigo, prends yeux.

HARRY A FAIM : donne yeux.

IL EST TARD : aller chambre (S, S, O).

ELLE T'ATTEND : "baise".

IL Y A QUELQUE CHOSE QUI BRULE : aller salle de bains (S), "prends tuyau", aller hall (E, N), "descends", aller cave à vin (S), "branche tuyau", "ouvre robinet", aller dans la cave (N).

LE ROBINET COULE : aller dans la cave à vin (S), "fermer le robinet".

2e partie

VA DONC SALUER TES INVITES : aller dans la salle à manger (E, N, E), "suis Jane", "prends pioche", "détruis mur", "monte", aller bibliothèque (E, N), "ouvre armoire", "prends croix", aller dans le hall (S, S, O), "descends".

EMPECHE LES DEMONS DE PRENDRE LE POUVOIR : aller dans la salle maudite (N), "pose croix", "prie".

IL FAUT ABSOLUMENT SORTIR DE CETTE MAISON : aller dans l'entrée (S, E, S), "rentre camion".

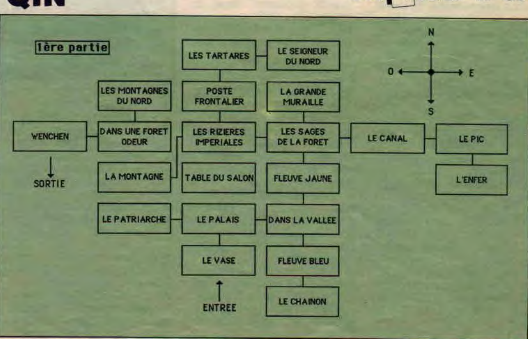
N'ABANDONNE PAS HARRY : "sors camion", aller hall (N, N), "descends", aller cave à vin (S), prends Harry, aller camion (N), monte (S,S), "rentre camion", "pars". Et la légende continue.

Rémi VALOIS

Solution de QIN

(Ere Informatique)

AM-MAG N°37



1re partie, Dynastie Tang 780 ap.JC

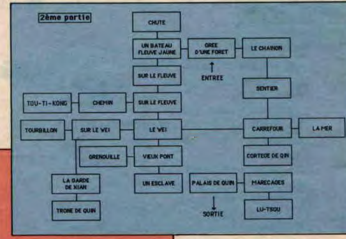
Casse vase, prends parchemin, prends amulette, Nord, Nord, ouvrir tiroir, prends couteau, ferme tiroir, Sud, Ouest, lire parchemin, discute avec père, ouvre coffre, prends bourse, prends laisser passer, Est, Est, Nord, coupe lianes, coupe bambous, lier bambous, Nord, boire thé, discute, Est, marcher sur eau, aller au pic, taper gong, demande plan, part, Ouest, Ouest, Sud, Sud, Sud, Sud, discute, payer, Sud, s'asseoir, discute, Nord, ("attendre" plusieurs fois, si le bateau n'est pas encore là), Nord, payer, Nord, Nord, Nord, Ouest, fouille les rizières, Nord, discute avec garde, donne lais-



sez passer, Nord, discute, coupe bambous, discute, discute, discute, Sud, Ouest, Sud, boucher nez, discute.

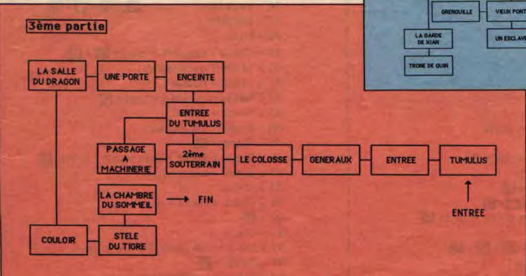
2e partie, dynastie QIN 220 av.JC

Est, donner eau, Ouest, Ouest, monter sur bateau, acheter bateau, Sud, Sud, Ouest, Ouest, Appelle kong, discute, Est, Est, Sud, Est, Sud, prosterne, Nord, Ouest, Ouest, Sud, Sud, donner invitation, prosterne, fete, discute, Nord, Nord, Est, Sud, examine pont, nettoie rambarde Est, prends or, Sud, achète esclave, discute, libère esclave, Est, appelle Liou, discute, Est, Sud, Prendre fiole, merci, (se promener jusqu'à ce que les dieux vous rappellent).



3e partie, dynastie Tang 780 ap.JC

Ouest, Examine porte, mettre amulette, boire vin, longer mur, discute, Ouest, examine colosse, examine yeux, loué soit QIN, ramper, tourner torche à gauche, Nord, Ouest, examine porte, enlève planches, unir Cong et Bi, Sud, Est, examine stèle, mettre clé de jade, Nord, examine mains, prendre talisman. Le secret de l'éternité est maintenant entre vos mains !



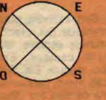
M G T (Loriciels)

THE MAGNETIC TANK

Plan de Norbert MONNIER







					1	2	3	4
					5	6	7	8
					9	10	11	12
				13	14	15	16	17
	18	19	20	21	22	23	24	25
26	27	(28)	29	30	31	32	33	34
35	36	37	38	39	40	41		
42	43	44	45	46	47			
48	49	50	51					
52	53	54	55					

Salle n°52

■ : Détruit automatiquement MGT
■ : Arrête les canons définitivement
■ : Inverse les commandes du joystick

1 = Glace + ascenseur + plots
2 = Glace + laser
3 = Glace
4 = Glace + ascenseur
5 = Glace + plots + ascenseur + ressort
6 = Glace + laser + ascenseur
7 = Glace
8 = Laser + porte ■
9 = Glace + plaque d'acier
10 = Glace + ascenseur
11 = Glace + ovni
12 = Glace + bulle
13 = Glace + ascenseur
14 = Glace
15 = Ascenseur + glace + plots
16 = Glace + ascenseur
17 = Glace + ascenseur + ressort
18 = Glace + laser + plots
19 = Plots + ovni + porte ■
20 = Glace + laser + ■ + ■ + ■
21 = Glace + ascenseur + plots + porte ■
22 = Glace + ascenseur
23 = Glace + ascenseur + ■ + ■ + ■
24 = Glace + plot + ressort
25 = Glace + ovni

AM MAG N°37

26 = Glace + porte sans symbole
27 = Glace + porte sans symbole + porte ■
28 = Générateur central
29 = Glace + bulle + ressort + ascenseur + porte
30 = Glace + ascenseur + plots
31 = Glace
32 = Glace + ascenseur + plaque d'acier
33 = Glace + ovni + ressort
34 = Glace + laser
35 = Glace + ascenseur
36 = ascenseur + ovni + ■ + ■ + ■ + ■
37 = DEPART...
38 = Laser
39 = Glace + ressort + ovni + ■ + ■
40 = Glace + ascenseur
41 = Glace + ressort
42 = Ressort + plots + porte ■
43 = Glace + bulle
44 = Glace + ascenseur
45 = Glace + ■
46 = Glace + laser + ascenseur + porte ■
47 = Glace + ascenseur
48 = Glace
49 = Glace + laser + ascenseur
50 = ■
51 = Glace
52 = Labyrinthe invisible (voir plan)
53 = Bulle + ■
54 = Glace + laser + ascenseur



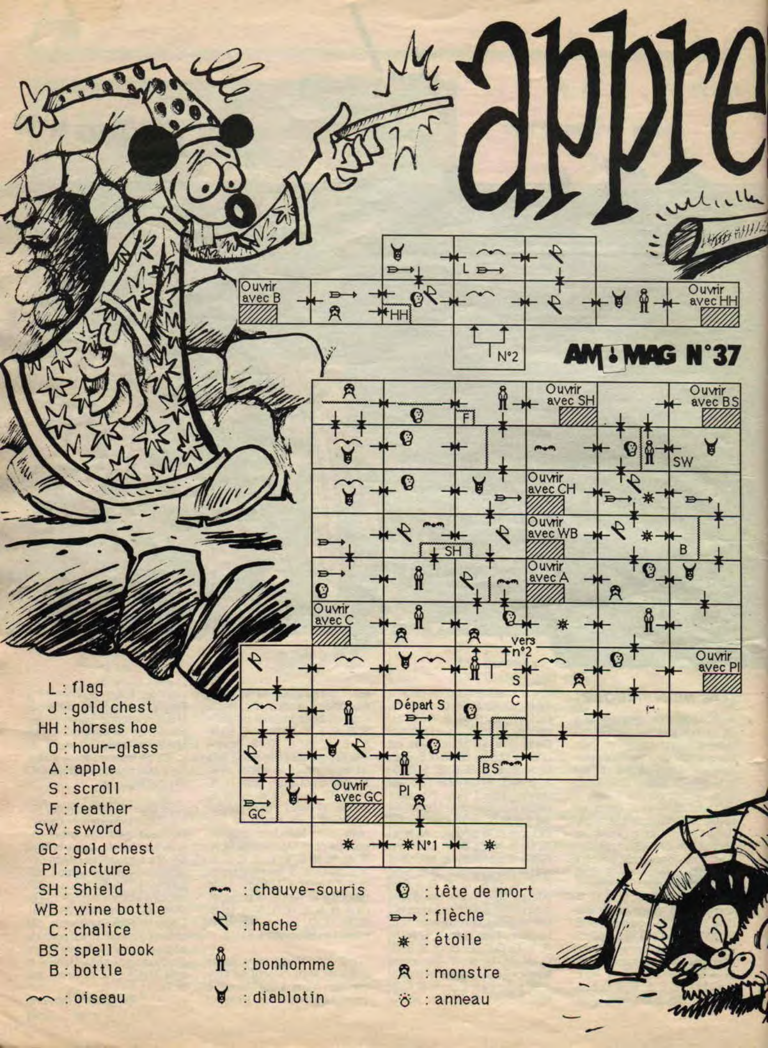
(Ere informatique)

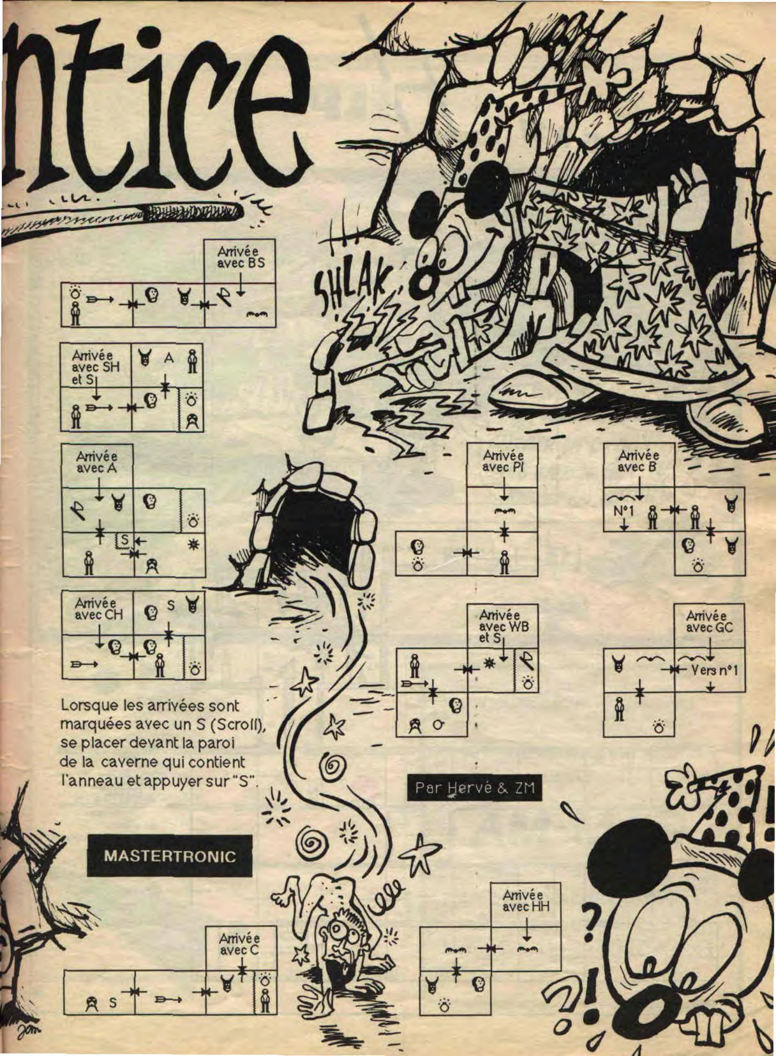
A peine sorti de prison, il faut qu'un horrible assassine ma mère presque sous mon nez. Vengeance! Je n'aurais de paix que les responsables de cet acte odieux seront châtiés. Et ils le seront, car j'ai trouvé la solution dans une drôle de revue informatique. Les directions à prendre sont en abrégé : (N)ord, (S)ud, etc.
Descends, descends, prendre le couteau, descends, O, S, O, O, O, O, prendre le peigne, E, N, N, O, O, O, O, O, O, S, O, N, sonne (Bab), questionner Bab (elle a vu Céline ce soir), S, E, S, O, O, N, N, O, O, N, O, sonne (Celine), questionner Celine (elle a vu Tony au resto ce soir), E, S, E, E, S, S, E, E, N, N, E, E, E, E, E, E, E, E, E, S, S, E, E, sonne (Tony), questionner Tony (il a donné un coup de main à dédé), O, O, N, N, O, O, O, O, O, O, O, O, O, S, S, O, O, O, sonne (Dédé), questionner Dédé (il a vu Maud près de chez la victime ce soir), E, E, E, N, N, E, E, E, E, E, E, S, S, S, S, O, S, S, sonne (Maud), questionner Maud (elle dit avoir passé la soirée chez Michel) ce qui est faux, ne pas oublier de lui montrer le peigne..., N, N, E, N, N, N, N, O, O, N, O, sonne (Michel), questionner Michel (il n'était pas avec Maud), E, S, E, E, S, S, S, S, O, S, S, sonne (Maud), questionner Maud (elle était en fait avec Franck) ce qui est toujours faux (quelle menteuse, celle là !), N, N, E, N, N, N, N, O, O, O, O, O, O, S, S, O, O, N, N, N, N, O, O, sonne (Franck), questionner Franck (il était avec Pat), E, E, S, S, S, S, E, S, S, S, O, O, S, O, N, sonne (Pat), questionner Pat (elle était bien avec Franck et a vu Nadia près de chez Manuel ce soir), S, E, N, E, E, N, N, N, E, N, N, E, E, E, S, S, S, S, sonne (Nadia), questionner Nadia (elle dit avoir passé la soirée avec Fredo); c'est aussi faux, N, N, N, O, O, O, S, O, S, S, S, S, sonne (Fredo), questionner Fredo (Il a vu Nadia ce soir mais avec Maud, et toujours près de chez Manuel), N, N, N, N, E, N, N, E, E, E, E, E, E, S, S, S, S, O, S, S, sonne (Maud), questionner Maud (elle bafouille et ferme la porte au nez), N, N, E, N, N, N, N, O, O, N, N, O, O, sonne (Mairel) et c'est l'interrogatoire.

C'est donc Nadia qui a tué la mère de Manuel pour se venger. Son frère, à qui Manuel a vendu une mob volée, s'est fait prendre; il est maintenant à Fleury. Nadia a été aidée par Maud. Certains personnages parlent de ce frère qui est en prison et aussi du trafic de mobs de Manuel. Face à Mairel, il faut répondre : Qui a tué? (R : Nadia).

Avez-vous l'arme du crime? (R : oui, il faut évidemment l'avoir). Le tueur a-t-il agit seul? (R : non). Le nom de son complice? (R : Maud). Pourquoi cette personne a-t-elle tué? (Rep : vengeance). Avez-vous des témoins et combien? (R : 3). Le nom des témoins? (R : Pat, Dédé, Frédo). Avez-vous des objets? (R : oui). Il faut porter le peigne, car c'est Nadia qui l'a perdu devant chez Manuel et cela, Maud le dit. And now, this is the end.

Un illustre inconnu


appre
AM MAG N°37
Ouvrir avec B
HH
L
N°2
Ouvrir avec HH
F
Ouvrir avec SH
Ouvrir avec BS
SW
Ouvrir avec CH
Ouvrir avec WB
SH
B
Ouvrir avec A
Ouvrir avec C
vers n°2
S
Ouvrir avec PI
C
Départ S
BS
Ouvrir avec GC
PI
GC
N°1
L : flag
J : gold chest
HH : horses hoe
O : hour-glass
A : apple
S : scroll
F : feather
SW : sword
GC : gold chest
PI : picture
SH : Shield
WB : wine bottle
C : chalice
BS : spell book
B : bottle
: oiseau
: chauve-souris
: hache
: bonhomme
: diablotin
: tête de mort
: flèche
: étoile
: monstre
: anneau



Lorsque les arrivées sont marquées avec un S (Scroll), se placer devant la paroi de la caverne qui contient l'anneau et appuyer sur "S".

Par Hervé & ZM

MASTERTRONIC

HELP

AM MAG N°37

FIN

Inverseur de particule

Mine d'implosion

laser

o = goute
+ = élément de rechargement
Q = singe
= toi
= l'armure
Δ = tyran

Déplaceurs de gravité



Solution
(Imagine)

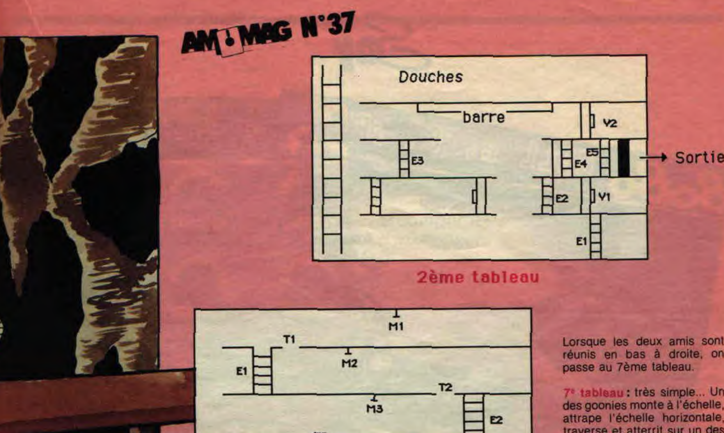
The goonies se joue à deux, il est d'ailleurs presque impossible de terminer seul le 2e tableau, quoique (voir N. B. du troisième tableau).

2e tableau : le premier goonie monte E1 puis E2. Le second monte alors E1 et se place sur V1 (de ce fait, V2 ne crache plus de gaz). Le premier goonie saute sur l'autre plateforme, monte E3, saute pour attraper la barre, traverse, atterrit sur la plateforme de droite, descend E4, monte E5 et se met sur V2. C'est au tour du second goonie d'effectuer le même périple afin de rejoindre son copain sur V2 et faire ainsi disparaître le morceau de tuyau (attention aux gouttes).

3e tableau : le premier goonie saute et attrape M1, pendant que le second descend E1 et attrape M2. Dès que la bille est tombée dans T1, le 1er goonie descend E1, puis E2 et attrape M3. Pendant ce temps, le second goonie descend E2, puis E3 quand la bille est tombée dans T2 et se place sur S. La bille tombe dans T3 puis dans T, ce qui retire un barreau. Les deux goonies doivent aussitôt remonter prendre leur place. Il n'y a plus de barreaux lorsque trois billes sont tombées. Ce tableau nécessite une PARFAITE coordination entre les deux joueurs (ne vous occupez que de votre personnage).

N. B. (de Bruno COMBE) : ce tableau peut être franchi en solitaire : le premier goonie attrape M1 et le deuxième M2 (T1 et T2 s'ouvrent). Dès que la bille tombe dans T2, le deuxième se place vite sous M3. Là, il faut attendre que la bille dépasse T3, pour aussitôt attraper M3. Au moment où ladite bille revient vers T3, lâchez M3. Vous disposez alors de quelques secondes pour amorcer la descente du premier goonie. A l'instant précis où la bille redépasse T3, le deuxième goonie attrape de nouveau M3. Il convient de renouveller l'opération (2 à 3 fois), jusqu'à ce que le premier goonie arrive en bas et se place sur S. Dès que la bille est tombée dans T, reprendre tout depuis le début (prenez garde à ne pas vous tromper de goonie, en raison des fréquents changements de personnage).

4e tableau : le but est ici d'empiler quatre oeufs en bas à droite de l'écran, pour former une espèce d'échelle. Le premier goonie (clavier) doit monter tirer la manette en haut à droite, afin de boucher le "trou" et permettre au second goonie (joystick) d'apporter l'oeuf. Sitôt quatre oeufs empilés, le second goonie doit res-



2ème tableau

3ème tableau

ter à côté de ceux-ci. Le premier goonie descend alors au bord du trou grâce au passage secret, se place très près du bord et saute. Les deux goonies escaladent l'échelle d'oeufs, tournent à droite et gagnent ainsi la liberté. Il est conseillé d'éliminer les oeufs tombant dans la partie gauche de l'écran, en les poussant dans le petit bain d'acide qui apparaît lorsqu'on tire la manette en haut à gauche de l'écran.

5e tableau : les deux goonies passent en prenant garde à ne pas se faire écraser par les pierres, puis descendent par le "ressort". Là, un seul descend l'échelle et se place à côté de l'espèce de sucre d'orge pour faire monter la pierre. Ainsi, le goonie resté au premier étage monte sur le bateau. Problème : les commandes sont inversées! le goonie passe en évitant le liquide qui tombe des casseroles. Après cette courte croisière, il lui faut sauter sur la terre ferme, mais attention : à ce moment précis, les commandes ne sont plus inversées. Ensuite, il saute et attrape la barre lumineuse pour ôter l'obstacle vers la sortie. Pendant ce temps, l'autre goonie lâche la pierre (pas sur son copain, quand même) et se dirige vers la sortie située à gauche de l'écran. N'oublions pas les vilains petits papillons qui font rien qu'à vous embêter.

6e tableau : le plus intéressant, mais le plus dur à passer. Il suffit tout "simplement" de traverser à l'aide des barres qui apparaissent et disparaissent. Tout d'abord, il faut sauter la première barre (ne pas marcher dessus) en évitant, si possible, les gouttes qui tombent. Les deux goonies se placent ensuite sur les dernières barres situées à l'extrème droite et attendent qu'elles disparaissent pour choir sur la dernière barre bleue (en bas). Ils sautent. L'un monte attraper la manette ouvrant le passage secret.
L'autre emprunte ce passage (la grille), atterrit en haut à droite, saute sur l'étage intérieur, puis sur la plateforme inférieure. Il doit ensuite avancer (et ne pas sauter) vers le vide, lorsque la goutte du milieu se trouve à environ un centimètre de la barre qu'elle touche. Il s'agit, bien sûr, des gouttes tombant sur les barres faisant partie du "monument" au centre du tableau. Donc, le goonie s'avance, tombe dans le vide ! Va t-il plonger dans l'acide ? Non, car une barre apparaît in extremis pour stopper sa chute. Le goonie saute alors très vite sur la terre et tire la manette. A l'autre goonie de parcourir le même chemin. Lorsque les deux amis sont réunis en bas à droite, on passe au 7ème tableau.

7e tableau : très simple... Un des goonies monte à l'échelle, attrape l'échelle horizontale, traverse et atterrit sur un des "flips". Placé au bout de ce dernier, il saute pour attraper la manette qui libère un bloc, que l'autre goonie doit rattraper et pousser à gauche (dans l'eau) jusqu'à ne plus pouvoir (là, il faut faire vite, car le bloc est emporté par le courant). Le second goonie saute alors dessus et attrape la manette d'en bas. Les deux goonies ainsi accrochés, la pieuvre va descendre et nos deux copains pourront traverser le cours d'eau, jusque là obstrué.

8e tableau : le tableau du trésor et de la liberté ! Les deux goonies montent sur le bateau par la grande échelle et s'accrochent chacun à une manette. Un bloc tombe du grand mât. Lorsque l'affreuse sorcière du rez-de-chaussée se dirige vers la droite, faites tomber le bloc avec un goonie par le "trou" central. Le goonie tombé doit pousser le bloc, afin d'attraper la manette d'en bas faisant apparaître un trésor à droite du bateau. La cupide sorcière va rester dessous dans l'espoir de se l'approprier, qu'elle y reste ! Après que le goonie d'en haut ait rejoint celui d'en bas, nos deux complices grimpent l'échelle de gauche, puis la dernière et tournent finalement à droite pour gagner une liberté ôôôô combien méritée.

Véronic et Laurent

RENEGADE

(suite du n°31)Enfin, le 4ème tableau !

Pour éliminer les noirs du quatrième étage (le plus vite possible), usez de coups de pied arrière (seulement dans la rue). Lorsqu'on pénètre dans la maison du boss, il faut tuer les noirs avec des coups de pied chassés (pour plus de sécurité, monter et descendre). Quand ils sont morts, avancez sur le boss en évitant les balles et se mettre contre le mur à droite. Se déboîter s'il tire et revenir à la charge en lui assenant des coups de poing. Réitérer l'opération jusqu'à sa mort, puis allez voir votre amie.

S. R

DUN DARACH

Plein de conseils !

- On doit s'efforcer d'obtenir plus d'argent que celui dont on dispose au début du jeu. Une somme de 20 000 iridis sera suffisante.
- Avec l'argent obtenu, s'acheter une Lire chez Minstrel, que DAIN acceptera (porte secrète à Park Row), en offrant un bouclier en échange.
- Ledit bouclier devra être déposé sur l'autel de Haid Midir, où apparaîtra la M-KEY.
- Cette clef permet d'accéder à une autre chambre secrète située à Cross Street, où se trouve le Telestone.
- Acheter maintenant une licence dans Thieves Guild et laisser la M-KEY n'importe où.
- La licence permet de sortir la perle de Strong Romm sans aucun problème. Une fois sorti, laisser la licence dans le premier endroit possible.
- Acheter ensuite un sortilège chez Magic.
- A Continuation, il faut trouver SKAR avec le Telestone et lui offrir le sortilège (lorsqu'on l'imagine passer) afin qu'il devienne visible. Il donne alors un Scroll en échange de la perle.
- Acheter une statue chez Gallery et la donner à Teth (porte secrète dans Claw Lane) qui vous donnera une D-KEY.
- Cette fameuse clef permet l'accès au château. Une fois à l'intérieur, il faut composer le code [dpe] dans la chambre des trois autels. Il faudra sortir de celle-ci avec le Scroll.
- La séquence des portes pour les huit chambres est la suivante : 3 - 3 - 5 - 5 - 4 - 4 - 3 - 2.
- En possession du Scroll, on peut accéder à une nouvelle chambre avec trois autels. Le code qu'il faut composer est : [oak].
- Il faut prendre L-KEY se trouvant sur l'un des autels et une fois le code obtenu, on accède à la chambre suivante où se trouve LOEG. Ce dernier sera libre dès que vous lui remettrez la clef.

CUCHULAIN PEUT SORTIR DE LA VILLE EN UTILISANT L-KEY DANS LA PORTE DE CLAWN LANE.

A propos des objets

- Dans la galerie située au n°34 de Marsh Street (quartier de Rathade), emmener les objets : FOIL, PILE, RAZOR, RUE.
- Dans la galerie située au n°71 de la rue Stowe Road (quartier de The Soke), emmener les objets : BARREL, BROADAXE, DRYSALT, HAMMER.
- Dans la galerie située au n°4 de la rue Herne Hill (quartier de Argot), déposer les objets : HEMLOCK, LAST, LEAD, STING.
- Dans la galerie située au n°1 de Herne Hill (quartier de Old Quaters), emmener les objets : ADZE, ARROW, HOE, NEEDLE.

Passages secrets

Il existe un passage dans le quartier d'Argot. Il suffit de se diriger vers le porche situé au n°67 de Amber Way, pour ressortir par le porche du n°2 de Herne Hill dans le quartier d'Argot.
Un autre passage relie le porche du n°15 de Old Hill, avec celui du n°30 de Marsh Street dans le quartier de Grey Market.

Diego Prado CARRASQUILLA

ACADEMY

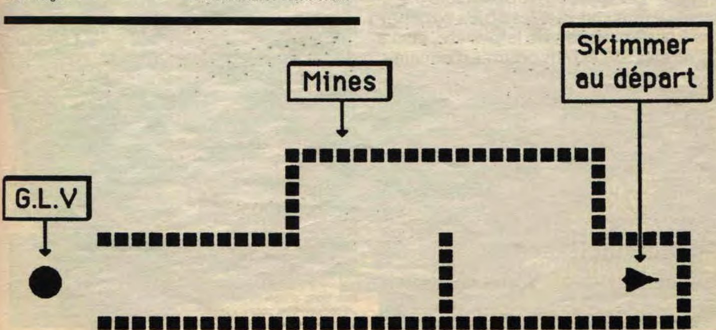
'Un skimmer d'enfer !

Le dessin ci-dessus représente ce que l'on peut voir sur le scanner durant la mission Softly Softly. Vous arriverez au pied du G.L.V si vous circulez entre les rangées de mines, en abattant les soucoupes et autres droïds.
Pour cette mission, l'ordinateur vous propose le Gcs Lincoln. Je vous propose pour le même prix, un Skimmer mieux équipé :

- Scanner unit : oui
- Compass/ADF unit : oui
- Target/Track unit : oui
- Infra-Red unit : oui
- Missiles : 4
- Laser Power Level : high
- Main Drive Power : med
- Shield Power Unit : high
- Steering Unit : low

N. B. : Si vous possédez la version française, il vous suffit de traduire.

Edouard WGEUX



QUESTIONS

Dans Jack the Nipper I, où faut-il déposer les objets comme : la colle, le poids, la tétine, la statuette, la lessive, etc.
Dans Jack the Nipper II, que faut-il faire pour déposer les objets devant les animaux ou les explorateurs (la souris devant l'éléphant ?)
Merci d'avance aux lecteurs sympas.
Nicolas Delaval

Dans Avenger, à ce qu'il paraît, on peut descendre des escaliers pour chercher le parchemin des Ketsiun. Comment faire ?
Nguyen Huu Toan

Comment faire partie de la grande croisière dans Les Passagers du Vent I ?.
Dans Combat School, comment franchir l'étape du parcours du combattant avant la fin du temps (vies infinies ou différents trucs) ?
D'avance merci.
Ludovic Dujon

S.O.S ! Dans The Dambuster, comment détruire les barrages ?
Sont-ils les seuls éléments destructibles au sol ? Comment et où atterrir ?
Toute aide pour les Templiers d'Orven et Atlantis serait la bienvenue.
Michel Bonetto

Je ne sais que faire dans Robin of Sherwood (version anglaise) ; comment sortir du donjon ? Et pourquoi pas la solution complète ?..
Fredo LE BELGO

Dans le Passager du Temps, pouvez-vous me donner le nom du livre que l'on est censé trouver dans les toilettes ?
Franck DESCHAMP

Dans le Passager du Temps, que faut-il faire pour déclencher le court-circuit de la deuxième salle
Pascal

Dans le jeu Aliens, qui peut m'aider à passer les salles suivantes :
- 162 (entrée de la salle du générateur).
- 153 (entrée du bloc de recherche médical).
- 184 (entrée du troisième bloc : chambre des reines).
ainsi que les salles 141, 152, 153, 154, 158, 160 et 161. Il m'est en effet impossible d'en ressortir.
Patrick BEAUPERE

Dans Maracaïbo, comment casser les amphores ? D'avance, merci.
Jean-Régis BONNAFOUX

Dans Glider-Rider, je réussis sans problème à me transformer en deltaplane, mais il m'est impossible d'entrer dans la base. Comment faire ?..
Bébert

Pouvez-vous m'indiquer (salle, étage) où se trouve la clef (ou les clefs) permettant d'ouvrir les portes au quatrième étage du jeu l'anneau de Zengara ? Je possède déjà une grosse clef, une petite et une en or. De plus, j'aimerais savoir si le livre sert à quelque chose.
Eugénie

Dans Gremlin, comment détruire le cinéma ? Où est le chef des Gremlins ? Que peut-on faire dans le bar et le magasin ?
Philippe PILUCH

Qui peut m'aider à passer le premier niveau (et même les autres) de « Tuer n'est pas jouer » version PCW. Pour Franck Bruno's Boxing (toujours pour PCW), comment vaincre Mafiosi, Antipodean et Peter Perfect ? Je commence à devenir dingue !..
Didier CARRE

Dans le jeu 3DC, que faut-il faire après avoir eu l'hélice, le milieu du sous-marin, ainsi que le fuel ? Quelqu'un aurait-il un programme de temps infini pour Metrocross ou Out Run (version K7) ?
Xavier JANC

Lecteur perdu, cherche solution pour passer au tableau suivant de Legend of Kage. Je parviens à tuer une vingtaine de gardes, mais je ne ne peux accéder au second tableau.
Nicolas FREMONT

RÉPONSES

A la cantonnade...
Pour obtenir des vies infinies dans Road Runner, appuyez simultanément sur S et U.
Jean-Mary KLAY

A Jérôme Péronnier
(n°34 - QIN)
Voici comment faire pour attirer l'attention du chaman de la face 1 de la disquette 2. Comme on vous l'indique, il s'agit du chaman de la source, donc il convient d'attirer son attention avec le seau rempli d'eau. Il faut taper « Je lui montre le seau » afin qu'il réagisse. C'est ce personnage qui donne le plan n°4.
Comment remplir sa bourse ? En regardant de près le pont qui se trouve au sud et en nettoyant la barrière. Il est alors possible, après avoir rempli la bourse, d'acheter l'esclave. Toutefois, ce n'est pas obligatoire pour mener à bien la mission. Bonne chance.
Christian BOURNAT

A olivier Coustou
(n°34 - Prohibition)
Je te signale ce petit truc au cas où tu ne le connaîtrais pas : lorsque le compteur arrive à 1, appuie sur ESC jusqu'à ce qu'il reparte. A chaque pression sur cette touche, tu verras le nombre de $ encaissé ainsi que le niveau de ton bouclier. Ce n'est pas infini, mais on peut ainsi tenir plus longtemps.
Sputnik Cracker

A Wandrille Delcambre
(n°34 - l'Ange de cristal)
- Arrivé au vide (panneau « ne rien jeter »), tu verras un cactus derrière lequel est dissimulé une statue.
- Le pistolet se trouve dans une maison stiffienne. Il y a un homme en bleu et une créature dans la pièce du pistolet, lequel est sous le lit.
- Le chien est à l'extérieur d'une maison stiffienne, dans un enclos où figure un panneau sur lequel est écrit « Dingo ». Prends le portique et fais passer le chien une fois dessous afin de le guérir (une seule fois, ou alors...). Pour l'amener, prends un os et jette-le; il ira le chercher. Continue ainsi jusqu'à la maison swapis.
- Pour prendre la potion, prends un fruit (attention qu'il ne te tombe pas sur la tête) et une herbe jaune (mais pas une branche jaune) près des arbres. Pose-les ensuite sur le transcuder de la maison à droite en bas de l'église et va le donner au swappis jaunes (malades).
- Pour les origines, prends les quatre statuettes et pose-les sur les socles dans l'église. Prends un objet et offre-le au swappi qui apparaîtra. Il te donnera le livre en échange, qu'il te faudra donner au plus grand swappi de la maison où il y a le panneau.
- Chaque mission réussie fait augmenter le pourcentage de confiance. Va ensuite dans la salle des plantes carnivores, une ouverture apparaîtra.
Jérôme CARRERE

A Frédérick et Cyril
(n°35 - Pharaon)
Suite à la demande de quelques lecteurs, je vous adresse un petit bout de la solution de Pharaon.
- Pousse pierre, prends message, lis message avec loupe, 20, nord, prends pyramide, ouest, défonce porte, nord, tire poignée, prends grenade, prends diapo, ouest, est, allume torche, prends minitel, éteins torche, sud, branche minitel, allume minitel, tape 3615, tape LORICIELS, éteins minitel, prends minitel, nord, dégoupille grenade, jette grenade, nord, donne minitel.
- Ensuite, acheter une boussole au souc, un chameau et enfin une gourde au marchands de récipients. Aller devant le temple, prendre la corde, plus loin le masque, la 2e pyramide et enfin, ouvrir le sarcophage. Arrivé en face de la porte, il faut attacher la corde à l'anneau et taper : n°5 tire corde. Reprendre la corde et aller au nord.
- Il faut monter sur le chameau, aller à l'est pour traverser le désert des dieux et au bout de celui-ci, boire pour éviter la mort devant les grandes pyramides. Revenir ensuite sur ses pas, traverser le Nil, en face de 3 pyramides prendre la petite, aller derrière le sphinx et prononcer « Gloire au sphinx », revenir en face des 3 pyramides, mettre le masque avant d'aller à l'est et d'arriver en face du temple. Là, il faut poser les pyramides sur la carte que vous a remis le dieu et alors... désolé, je ne suis pas allé plus loin.
Jean-Mary Klay